PC PLAYER 1/2001 ■ 2 CDS ■ VOLLVERSION: ULTIMA ONLINE ■ SCHWERPUNKTE: NEUE ONLINE-SPIELE & JAHRESRÜCKBLICK

PC PLAYER

NEU! Inklusive zweier praktischer CD-Hüllen

Das Test-Magazin: klar ▪ kritisch ▪ kompete

www.powerplay.de www.pcplayer.de

Januar 2001

DM 9,90
ÖS 80,- · SFR 9,90
LFR 240,- · HFL 12,50
LIT 14.000,- · bfr 240,-
DR 2.400,- · pta 1.100,-

DAS GROSSE TEST-FEST!

ÜBER 50 SPIELETESTS

Counter-Strike ■ Pro Rally 2001
Colin McRae 2 ■ Technomage
Mech Warrior 4 ■ Patrizier 2

FRAUENPOWER!

ALICE VS. LARA

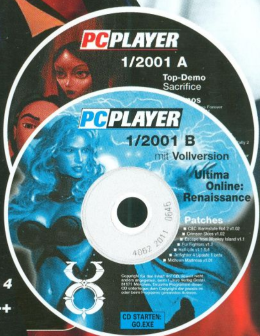
Action-Heldinnen im Test-Duell:
Horror-Girlie gegen Tomb-Raider-Altstar

2 CDs ++ DEMOS ++ VIDEOS ++ PATCHES

VOLLVERSION

Ultima Online: Renaissance
Half-Life: Counter-Strike
Exklusiv: Halcyon Sun

DEMOS: Sacrifice ■ No One Lives Forever ■ Pro Rally 2001
VIDEOS: No One Lives Forever ■ Colin McRae 2 ■ Mech Warrior 4
++ TRAILER ++ TOOLS ++ PC-PLAYER-DATENBANK ++



JAHRESRÜCKBLICK 2000

Prämiert: Die besten Spiele ▮ Die verrücktesten Anekdoten



DM 9,90 ÖS 80,00 Sfr 9,90 Lfr 240,00



B 90862 E

2001

Etliche hauptamtliche Jugendschützer (und fast ebenso viele Fernseh-Sender) glauben zwar immer noch, dass der klassische Computerspieler ein recht schräger Vogel mit unwiderstehlichem Drang zur Vereinsamung ist, wir wissen es aber längst besser. Heutzutage zieht nämlich eben jener unwiderstehliche Drang immer mehr Leute ins Internet, um dort an einer geselligen Mehrspieler-Partie teilzunehmen. Denn geteilte Spielfreude ist bekanntlich doppelte Spielfreude.

»Im Jahr 2001 beginnt die Blütezeit der Online-Spiele.«

Eigentlich gibt es nur einen einzigen – und ziemlich banalen – Grund, der schuld daran ist, dass Online-Spielen hier zu Lande der ganz große Durchbruch noch nicht geglückt ist: die hohen Telefonkosten. Neidisch schielen wir in die USA, wo die Ortsgespräche kostenlos sind und sich die halbe Nation Tag für Tag im Internet vergnügt. **Und wie schaut es bei uns aus? Traurig!** Wer sich etwa zurzeit im Battle.net mit Diablos Schergen rumprügelt, steht zwar vor seinen Kumpels als cooler Internet-Zocker da, läuft aber schamrot an, wenn er mal nach seiner Telefonrechnung gefragt wird. Und wer sich bei einem Flatrate-Anbieter anmeldet, dem geht´s auch kaum besser. Denn der muss zwar keine Telefongebühren mehr zahlen, aber dafür eine Monatspauschale. Und die ist so abschreckend deftig, dass viele Flatrate-Provider demnächst nur noch ein Telefonat führen werden, und zwar mit dem Konkursverwalter.

Aber all dies dürfte sich bald radikal ändern, denn die geldgierige Telekom wurde soeben dazu verdonnert, ihre Gebühren für die Flatrate-Anbieter zu senken – und zwar drastisch. Kann uns natürlich nur recht sein, denn schließlich haben die »Spielmacher« ebenfalls ihre Liebe zum Online-Spiel entdeckt. Um Ihnen mal zu zeigen, welche phantastischen, spielerischen Überraschungen da in nächster Zeit auf uns zurollen, starten wir mit dieser Ausgabe **eine kleine Serie über die großen Online-Spiele von morgen**. Zu lesen ab Seite 44. Und da zu Jahresbeginn traditionell die Sterndeuter Hochkonjunktur haben, fügen wir auch gleich noch eine Prognose hinzu: Im Jahr 2001 beginnt die Blütezeit der Online-Spiele. Um Sie schon mal ein wenig auf den Geschmack zu bringen, finden Sie diesmal auf unserer Begleit-CD das bahnbrechende Rollenspiel **Ultima Online: Renaissance**. Viel Spaß mit Lord British wünscht

Ihr PC-Player-Team



Hinten (v.l.n.r.): Angela Fischer, Udo Hoffmann, Luc Martin, Manfred Duy, Damian Knaus, Thomas Werner, Steffi Kußeler; Vorne sitzend (v.l.n.r.): Stefan Seidel, Martin Schnelle, Jochen Rist; Ganz vorne: Joe Nettelbeck

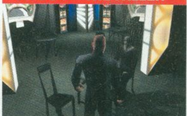
ALICE VS. LARA



Gleich zwei Cyber-Heldinnen kämpfen diesen Monat um Ihre Gunst. Die Antwort finden Sie in unserem Großtest Alice vs. Lara

ab Seite 78

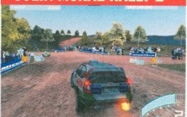
ST: DS 9 - THE FALLEN



Bekommt Captain Sisko endlich auch ein vorzeigefähiges Computerspiel? Den Test von ST: DS 9 – The Fallen lesen Sie

ab Seite 104

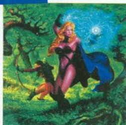
COLIN MCRAE RALLY 2



Beim zweiten Mal wird alles besser: Wir sagen Ihnen, warum Colin McRae Rally 2 die neue Rally-Referenz ist.

ab Seite 112

VOLLVERSION



Diesmal entführen wir Sie in Internet-Fantasy-Welten, und zwar mit Ultima Online: Renaissance. Viel Spaß in Britannia wünschen wir

ab Seite 9

PC PLAYER

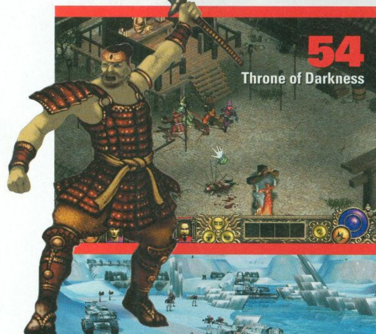
PC Player gehört zur internationalen **PC-Gamer**-Familie des Future Networks – einem der weltweit führenden PC-Spielezeitschriften-Konzerne.

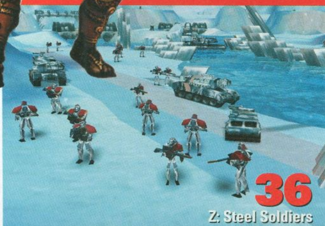
PC GAMER

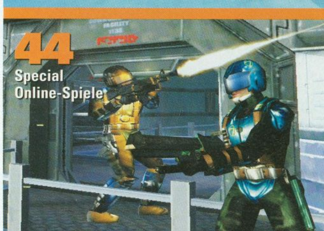
DEUTSCHLAND USA ENGLAND FRANKREICH ITALIEN HOLLAND POLEN

PC PLAYER

INHALT

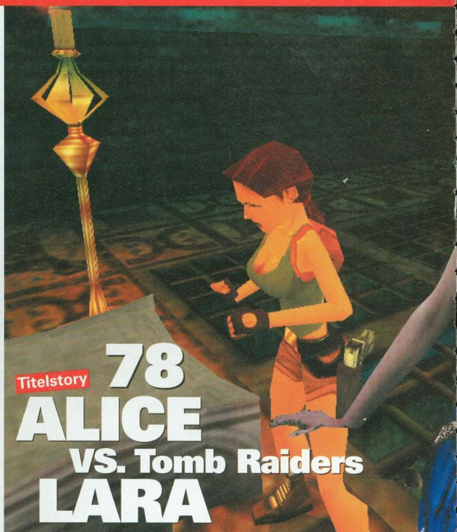








Rückblick 2000 mit Wahl des Spiel des Jahres. 58



Titelstory 78 ALICE VS. Tomb Raiders LARA

NEWS

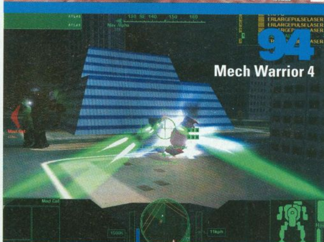
PREVIEWS

RUBRIKEN



SPIELETESTS


112 Colin McRae Rally 2


94 Mech Warrior 4


100 Technomage

SPECIALS

HARDWARE


Basteln Sie nach eigenen Wünschen Ihren Traum-PC zusammen. 202

PLAYER'S GUIDE


No One Lives Forever 176


Metal Gear Solid 184


Jagged Alliance 2: Unfinished Business 192

Tipps & Tricks 175,191
Tipps-Faxabruf 198


168 Flucht von Monkey Island

"Rune, das ist ein optisch Stirb langsam auf

PC CD ROM

RUNE

SPIEL IN UNZENSIERTER ORIGINALVERSION



Demo unter:

www.take2.de











schönes, krachendes die nordische Art."

Daniel Ch. Kreiss / PC Games: 83%





"So habe ich mir einen Wikinger-Helden vorgestellt."

Petra Schmitz / GameStar: 85%





"Optisch berauschend, schnell im Ablauf und kinderleicht zu steuern."

Achim Schad / Gameszone: 85%





"Kein Spiel für Zartbesaitete."

Thomas Werner / PC Player: 83%



"Blutig, brachial, nordisch und stimmungsvoll."

Robert Schmidt / Gamesmania: 86%





"Rune ist ganz klar das Actionhighlight des Jahres."

Kai / Gamez.de: 90%



Tourdaten der RUNE 2000 Meisterschaften:

17.11.- 19.11.	Monster Daddel Party 10	· www.daddeln.de
18.11.- 19.11.	NetGen's FragShow 17	· netgen.lanparty.de
24.11.- 26.11.	Goetterdaemmerung	· www.goetterdaemmerung.net
24.11.- 26.11.	Landay 2000	· www.landay.com
08.12- 10.12.	The X-treme LAN	· www.xtremelan.planetlan.de
08.12- 10.12.	Hopfish silent nights LAN	· www.hopfish.de
15.12.- 17.12.	XS-Lanparty 3	· www.xslan.de



PC PLAYER

CD INHALT

Neben einem virtuellen Ticket nach Britannia erwarten Sie wie immer jede Menge Demos, Videos und Extras.

JEWELCASE-INLAY

Wer trotz unserer tollen neuen CD-Hüllen nicht auf eine Klarsichtbox zum Aufbewahren seiner CDs verzichten möchte, kann sich die CD-Inlay-pdf auf CD A ausdrucken und für sein Jewelcase nutzen.

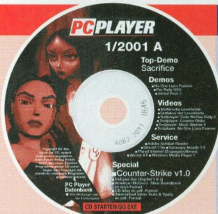
CD A

Demos:
(befinden sich im Verzeichnis \DEMOS\)
Top-Demo: Sacrifice
Demos: No One Lives Forever
Pro Rally 2001
Project IGI
Virtual Pool 3

Videos
(befinden sich im Verzeichnis \VIDEOS\)
Multimedia Leserbriefe
Outtakes der Leserbriefe
Testplayer:
Colin McRae Rally 2
Mech Warrior 4
No One Lives Forever
Trailer:
Mech Warrior 4

Servicedateien
(befinden sich im Verzeichnis \SERVICE\)
Adobe Acrobat Reader
DirectX 7.0a
Gamespy Arcade 1.0
Planet Internet (Zugangssoftware)
Winzip 8.0
Windows Media Player 7

PC Player Datenbank
(befindet sich im Verzeichnis \DATAPLAY\)
Alle Wertungen seit der Erstausgabe



Special
(befinden sich im Verzeichnis \SERVICE\)
Counter-Strike v1.0
Halcyon Sun
(Kapitel 1 & 2)
American McGee's Alice-Soundtrack im mp3-Format

CD B

Vollversion
(befindet sich im Stammverzeichnis der CD)

Ultima Online: Renaissance



Patches
(befinden sich im Verzeichnis \PATCHES\)
C&C Alarmstufe Rot 2 v1.02
Crimson Skies v1.02
Flucht von Monkey Island v1.1
Fur Fighters v1.2
Half-Life v1.1.0.4
Jetfighter 4 Update 1 beta
Midtown Madness 2 v1.01

CD-ROM SCHNELLSTART

Alle Demos starten Sie am einfachsten über unser Menüsystem. Wenn Sie die CD unter Windows 95/98 in Ihr CD-ROM-Laufwerk einlegen, startet das Menü meist von selbst. Ansonsten führen Sie einfach das Programm GO.EXE im obersten Verzeichnis der CD aus. Im Menüsystem können Sie die Buttons auf der linken Seite anklicken, um in den jeweiligen Bereich zu springen. Möchten Sie die Demos oder Patches nicht über das Menü installieren, so können Sie selbige auch einfach über den Windows-Explorer aufrufen. Im jeweiligen Verzeichnis sehen Sie anschließend eine Auflistung der Programmordner. Darin finden Sie die Installationsdateien. Ihre Fragen zum Inhalt oder bei eventuell auftauchenden Problemen richten Sie bitte an folgende E-Mail-Adresse:

cdrom@pcplayer.de.

Zu erreichen sind wir natürlich auch per Post unter folgender Adresse:

Future Verlag GmbH
Redaktion PC Player,
Stichwort:
CD-ROM 1/2001,
Rosenheimer Str. 145h
81671 München

TOP-DEMO — *CD A*

SACRIFICE

Ein Faible für extravagante Spiele hatte Shiny Entertainment schon immer. Nun haben sich die Kult-Entwickler mit »Sacrifice« erstmals ans Genre der Strategie herangewagt. Heraus kam dabei ein optisch prachtvoller Drogenrausch eines religiösen Vier-Sterne-Generals, der das Genre gleichzeitig um ein ganzes Feuerwerk an Innovationen bereichert.

Nach der Installation der Demo sollten Sie als Erstes die Grafikeinstellungen unter »Options« überprüfen. Wenn Sie ins Hauptmenü zurückkehren, sucht das Programm selbst nach möglichen Problemquellen und listet diese – falls vorhanden – auf.



Drei ausführliche Tutorials machen Sie sowohl mit den komplexen Möglichkeiten als auch mit der etwas eigenwilligen Steuerung von Sacrifice vertraut. Danach dürfen Sie sich auf einige spannende Missionen freuen ...

GENRE: Action-Strategie **HERSTELLER:** Shiny/Interplay **ERFORDERT:** Pentium II/300, 64 MByte RAM, Windows 9x, 3D-Karte **BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ:** 110 MByte; auf CD A

VOLLVERSION

CD B

ULTIMA ONLINE: RENAISSANCE



Monster zu bekämpfen ist eine von vielen Möglichkeiten, um in Britannia seinen Charakter weiterzuentwickeln. An Drachen sollte man sich jedoch nur in der Gruppe heranwagen.



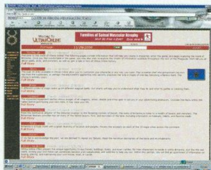
Viele neue Spiele wollen mit innovativen Ideen das jeweilige Genre bereichern, manche wagen sich mit einem neuen Ansatz ans gewählte Thema.

Jedoch nur einigen wenigen glückt dies, und sie verschaffen sich damit einen befristeten Platz im Olymp der Spieleklassiker. Nur ganz selten erscheint ein Titel, welcher erfolgreich gänzlich andere Wege beschreitet und so ein beständiges, neues Genre begründet. Ein solches Spiel ist Richard Garriotts »Ultima Online« und als Folge entstand die Sparte der MMORPGs (Massively Multiplayer Online Role Playing Games).

Darin erweiterte der als »Lord British« bekannte Kultdesigner die zum Markenzeichen avancierte hohe Interaktivität und die simulierte Welt seiner »Ultima«-Rollenspielserie. Er ersetzte die lineare Einspieler-Story mit der Möglichkeit, sich zusammen mit Tausenden von anderen Spielern gleichzeitig in dieser Welt frei bewegen zu können. Die Interaktionen all dieser Leute untereinander und mit der Spielwelt entwickelten eine eigene Dynamik und eine eigentliche virtuelle Gesellschaft, mit all ihren Anreizen und Problemen. Seither hat sich Garriotts Vision ständig weiterentwickelt, die Kinderkrankheiten wurden überwunden und Ultima Online ist mit mittlerweile über 150 000 regelmäßigen Spielern ein voller Erfolg. Mit »Renaissance« präsentierte Origin im vergangenen Jahr die aktuellste Version des Online-Spiels, welche zahlreiche technische und spielerische Verbesserungen beinhaltet.

Nach der Installation werden Sie vom Spiel aufgefordert, ein Konto zu eröffnen. Dazu geben Sie Ihre E-Mail-Adresse ein, worauf Sie einen Code zugeschickt bekommen, mit dem Sie sich registrieren lassen können. Haben Sie Ihr Konto erst mal aktiviert, steht Ihnen UO: Renaissance während 15 Tagen gratis zur freien Erkundung bereit, wobei dieses Angebot nur bis zum 1. 2. 2001 gilt. Zusätzliche Spielzeit können Sie jederzeit online auf verschiedene Zahlungsweisen zum Preis von 9.95 US-Dollar pro Monat erwerben.

Nach dem Spielstart wählen Sie einen Server aus, wobei sich hier auf Grund der geringen Verzögerungen und der vorherrschenden Sprache der deutsche »Drachenfels« anbietet. Anschließend dürfen Sie Ihren Charakter erschaffen und sein Aussehen wie seine Fähigkeiten bestimmen. Ein kleines Tutorial macht Sie mit den Grundlagen der Steuerung vertraut, anschließend werden Sie in die Anfängerstadt Haven entlassen. Für detailliertere Anweisungen steht Ihnen jederzeit ein Online-Handbuch zur Verfügung, aber auch Mitspieler helfen üblicherweise gerne mit Rat und Tat weiter. Erst wenn Sie Haven verlassen, landen Sie im eigentlichen Britannia. Doch Vorsicht, hier lauern Gefahren an allen Ecken auf den unerfahrenen Abenteurer, und blutrünstige Monster in der Wildnis sind nur eine unter vielen ... **(luc)**



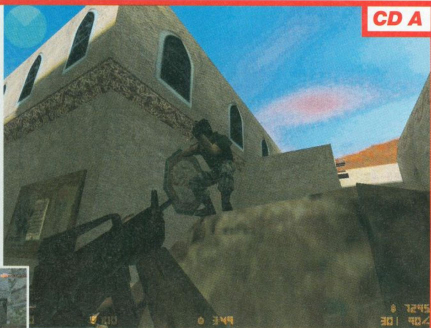
Informativ: Der Online-Playguide (guide.uo.com) dient Ihnen als regelmäßig aktualisierte Spielanleitung.



Wie neu geboren: Ihr Charakter fängt seine Existenz in der sicheren Stadt Haven an.

GENRE: Online-Rollenspiel **HERSTELLER:** Electronic Arts, 1997-2000
ERFORDERT: Pentium/166, 16 MByte RAM, Windows 9x, Internetzugang
BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ: 370 MByte **SPIEL AUF:** CD B

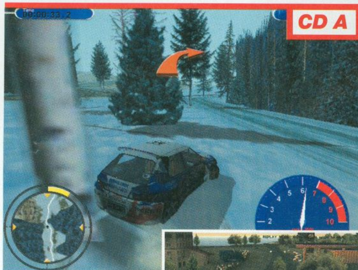
COUNTER-STRIKE V1.0



Nachdem es in einer ganzen Reihe von Beta-Versionen schon ein ganzes Jahr lang im Internet und auf LAN-Partys für Begeisterung sorgte, hat »Counter-Strike« mit Version 1.0 nun endlich Serienreife erlangt. Die »Half-Life«-Modifikation finden Sie nach wie vor zum kostenlosen Download im Internet, aber auch auf unserer CD A. Alle Besitzer von Half-Life können sich nun höchstpersönlich klarmachen, weshalb Counter-Strike das derzeit meistgespielte Multiplayer-Actionspiel im Internet ist. Bevor Sie die elektronische Räuber-und-Gendarm-Variante installieren, sollten Sie Ihr Half-Life mit dem Patch auf CD B auf Version 1.1.0.4 upgraden. Das Spiel selbst verwendet dieselbe Steuerung, wie der ihm zu Grunde liegende Valve-Hit, über zusätzliche Funktionen gibt Ihnen das Tastaturbelegungsmenü Auskunft.



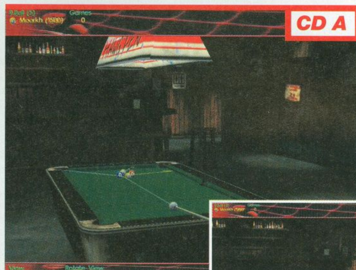
GENRE: Action **HERSTELLER:** CS Team/Havas **ERFORDERT:** Pentium/200, 32 MByte RAM, Windows 9x, Half-Life v1.1.0.4, Netzwerk oder Internetzugang
BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ: 150 MByte; auf CD A



PRO RALLY 2001

Neben dem in dieser Ausgabe getesteten »Colin McRae Rally 2« gehört »Pro Rally 2001« sicherlich zu den derzeit vielversprechendsten Rallye-Rennspielen. Bevor Sie sich nun also den schon erhältlichen Colin zulegen, können Sie sich Ihre eigene Meinung bilden, ob es sich etwa lohnt, auf Ubi Softs Renner zu warten. Mit zwei Fahrzeugen bietet Ihnen die Demo auf spanischen und skandinavischen Pisten einen guten Eindruck.
Entpacken Sie das Programm zunächst in ein Verzeichnis Ihrer Wahl und verwenden Sie dort als Erstes die Datei SETUP.EXE, um die Demo zu konfigurieren.

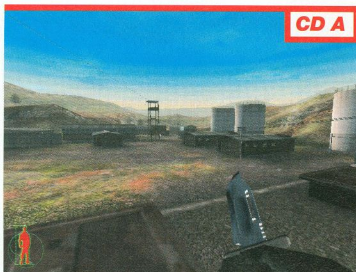
GENRE: Rennspiel **HERSTELLER:** Ubi Soft
ERFORDERT: Pentium II/266, 32 MByte RAM, Windows 9x, 3D-Karte
BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ: 65 MByte; auf CD A



VIRTUAL POOL 3

Nachdem Billard-Tische nach wie vor nicht nur sauteuer sind, sondern auch noch mächtig Platz beanspruchen, erspart vielen Pool-Fans derzeit nur Interplays »Virtual Pool«-Serie den Gang zur nächsten Kneipe. Um Sie an Ihrem PC zu fesseln, offeriert Ihnen die Demoversion zur dritten Folge der kugeligen Serie eine versiffte Biker-Bar, in die Sie sich im echten Leben gar nicht erst hineintrauen würden. Leider scheinen die meisten Kugeln schon geklaut worden zu sein, weshalb Ihnen nur die 4-Ball-Variante zur Verfügung steht. Dabei muss bei jedem Stoss zuerst die Kugel mit der niedrigsten Zahl angespielt werden.
Die Steuerung von Virtual Pool 3 erlaubt eine äußerst präzise Ballkontrolle, allerdings sollten Sie sich vor dem ersten Stoß die Tastaturbelegung genau ansehen.

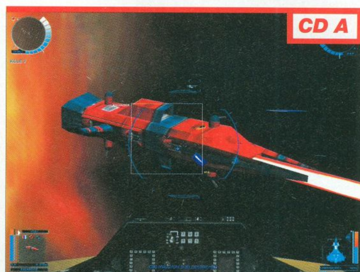
GENRE: Sportspiel **HERSTELLER:** Celeris/Interplay
ERFORDERT: Pentium/200, 32 MByte RAM, Windows 98/Me
BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ: 30 MByte; auf CD A



PROJECT IGI

IGI steht für »I'm Going In« und ist das Motto Ihres Alter Egos in diesem taktischen Shooter. Im Kampf gegen eine Verschwörung aus Terrorismus und organisiertem Verbrechen retten Sie die westliche Welt auf die bewährte Art vor dem Untergang. Neben einer breiten Palette an aktuellen Mordutensilien sollten Sie dabei auch noch Köpfchen, Tarnung und eine praktische Zoom-Funktion benutzen, um eine Aussicht auf Erfolg zu haben.
In dieser Demo-Mission müssen Sie in einer von Terroristen besetzten Militärbasis eine Luftabwehrstellung unschädlich machen, damit Ihre Verstärkung per Hubschrauber antraben kann, um den Rest der Anlage zu säubern. Geben Sie dabei acht, dass kein Gegner Alarm auslöst. Zudem sollten Sicherheitskameras gemieden werden.
Entpacken Sie die Dateien zunächst in ein temporäres Verzeichnis und führen Sie dann dort SETUP.EXE aus, um die eigentlich Installation der Demo zu starten.

GENRE: Actionspiel **HERSTELLER:** Innerloop/Eidos Interactive
ERFORDERT: Pentium II/300, 64 MByte RAM, Windows 9x, 3D-Karte
BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ: 75 MByte; auf CD A



HALCYON SUN

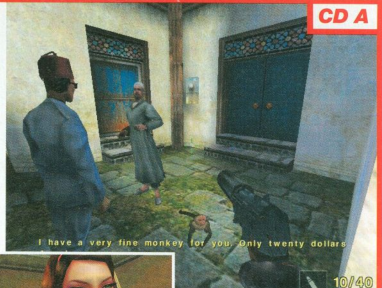
So sollte es doch immer sein: Gerade noch im Test auf Seite 142 von Martin ordentlich gelobt und schon in derselben Ausgabe als Vollversion auf der Heft-CD! Umso größer die Freude, wenn es sich dabei auch noch nicht bloß um einen üblen Budget-Titel handelt, sondern um eine hochwertige Weltraumoper, die sich selbst vor der Genre-Referenz »Freespace 2« nicht zu verstecken braucht. Zwar umfasst die vorliegende Version nur die ersten zwei Kapitel, alle weiteren Episoden können jedoch im Zwei-Wochen-Rhythmus bei www.freeloader.de gratis heruntergeladen werden.
Installieren Sie »Halcyon Sun« zunächst in ein passendes Verzeichnis und entpacken Sie anschließend eines der in unterschiedlicher Qualität auf der CD befindlichen Speech Packs, um das Ganze mit Sprachausgabe zu genießen. Die Vorabversion auf der CD verträgt sich leider nicht optimal mit einigen PC-Konfigurationen, doch bei der demnächst erhältlichen deutschen Lokalisierung sollen diese Probleme behoben sein.

GENRE: SF-Simulation **HERSTELLER:** Kuju/freeloader.com
ERFORDERT: Pentium/233, 64 MByte RAM, Windows 9x, 3D-Karte
BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ: 30 MByte; auf CD A

PLANET INTERNET

»Counter-Strike« und »Ultima Online« alleine sind eigentlich schon Grund genug, für einen Internetzugang am heimischen PC. Sollten Sie also noch keinen Anschluss zum Netz der Netze gefunden haben, befindet sich auf der CD A nicht nur der Internet Explorer, sondern auch noch die Zugangssoftware von Planet Internet. Verschiedene Tarifmodelle gestatten eine individuelle Nutzung. Zur Installation benötigen Sie folgende Codes:
Registrierung: DEPPL1000
Sicherheit: phHpgM343

NO ONE LIVES FOREVER



Nicht nur der Titel dieses Spieles könnte ein echter Bond sein – »No One Lives Forever« kann jedem 007-Streifen das Wasser reichen. Wenn Sie uns nicht glauben, dann lesen Sie es im Test in der letzten Ausgabe nach. Oder Sie lassen sich von der Demo hier und jetzt zurück in die groovigen 60-er Jahre versetzen, als Agenten noch richtige Agenten waren.
Schon das Training lässt die für das Spiel charakteristische Atmosphäre aufkommen, die sich in den anschließenden drei Level weiter aufbaut.
Auch diese Demo erfordert eine Zwischeninstallation, das heißt, Sie müssen die Dateien zuerst auf Ihre Festplatte entpacken und die Installation von dort aus mit SETUP.EXE manuell starten. **(luc)**



GENRE: Actionspiel **HERSTELLER:** Monolith/Electronic Arts
ERFORDERT: Pentium II/300, 64 MByte RAM, Windows 9x, 3D-Karte
BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ: 190 MByte; auf CD A

PC PLAYER

LESE-PERLEN

In Ihrer PC Player-Sammlung klafft eine Lücke? Das muss nicht sein. Hier sehen Sie auf einen Blick, was Sie verpasst haben...

PC PLAYER 13/2000



Heft-Highlights
Preview: Diablo 2 Expansion
Preview: Emperor: Battle for Dune
Special: Wünsche für den Gabentisch
Nachspiel: Diablo 2
Im Test: Call to Power 2
Im Test: Escape from Monkey Island
Im Test: FIFA 2001
Im Test: No One Lives Forever
Hardware: Grafikkarten
Hardware: Eingabegeräte
Player's Guide: Rune

CD-Highlights
Vollversion: Deathtrap Dungeon
Top-Demo: Rune
Test-Player: Hitman: Codename 47
Test-Player: Insane

PC PLAYER 12/2000



Heft-Highlights
Preview: Delta Force: Land Warrior
Preview: Colin McRae 2 vs. Pro Rallye 2001
Special: Die neuen Spielegötter
Nachspiel: Daikatana
Im Test: Baldur's Gate 2
Im Test: Evil Islands
Im Test: Gunman Chronicles
Im Test: Midtown Madness 2
Hardware: Festplatten
Hardware: Strategic Commander
Player's Guide: Baldur's Gate 2

CD-Highlights
Exklusiv-Demo: Baldur's Gate 2
Top-Demo: Escape from Monkey Island
Test-Player: Baldur's Gate
Test-Player: Midtown Madness 2

PC PLAYER 11/2000



Heft-Highlights
Preview: Commandos 2
Preview: Red Faction
Special: ECTS-Messebericht
Nachspiel: NFS Porsche
Im Test: C&C: Alarmstufe Rot 2
Im Test: Crimson Skies
Im Test: Sudden Strike
Im Test: The Moon Project
Im Test: Wizards & Warriors
Hardware: Rio 600 Digital Audio Player
Hardware: NVidia GeForce 2 Ultra
Player's Guide: AOE 2: The Conquerors

CD-Highlights
ECTS-Player: 9 Messevideos
Test-Player: Crimson Skies
Test-Player: Mercedes Benz Truck Racing
Vollversion: Das Rätsel des Master Lu

ADRESSE
Natürlich sind die Ausgaben nicht für immer vom Erdboden verschluckt. Zu bestellen gibt es die Legenden bei unserer CSJ Abo-Verwaltung:

Telefon: (089) 209 59 138
Fax: (089) 200 28 122
E-Mail: future@csj.de

Video-Clips

Sämtliche Videos liegen im MPEG-Format vor. Dies hat den Vorteil, dass die Clips auch noch im Vollbild-Modus gut aussehen. Die Filmchen starten Sie am komfortabelsten von unserer CD-Oberfläche aus. Klicken Sie dazu auf den Menüpunkt »Videos« und wählen Sie auf der erscheinenden Liste das Gewünschte aus.
Sie finden die Videodateien im Verzeichnis \VIDEOS\ auf der CD-A. MPEG-Clips laufen am besten mit dem Windows Media Player, dessen aktuelle Version sich im Verzeichnis \SERVICE\ auf derselben CD befindet.



PC PLAYER DATENBANK — CD A

Alle Spieletests seit der Erstausgabe 1/93 finden Sie in der von unserem Programmier- und Videokünstler Henrik Fisch überarbeiteten Datenbank auf der A-CD. Mit Hilfe der praktischen Suchfunktion können Sie sich einen oder mehrere Spieletitel anzeigen lassen und den Text in einer Tabelle ansehen. In der Hauptansicht erfahren Sie nicht nur die damalige PC Player-Wertung, sondern auch jede Menge nützlicher Details zum Spiel. Zudem wird jeder neuere Titel mit einem hübschen Screenshot illustriert. Ein Mausklick auf »Tipps« schließlich zeigt Ihnen, in welcher Ausgabe Sie nützliche Ratschläge zum angewählten Spiel finden.



Sollten Sie den Textinhalt für den Eigenbedarf benötigen, kopieren Sie Ihn einfach heraus. Bei Schwierigkeiten mit der Datenbank wenden Sie sich bitte an die links unten stehenden Adresse.

Future Verlag GmbH, Redaktion PC Player, Stichwort: Datenbank, Rosenheimer Str. 145h, 81671 München



VIDEO DES MONATS — CD A

MECH WARRIOR 4

Martin war derart begeistert von der mittlerweile vierten Simulation der kampfstarken Kampfkolosse, dass er es nicht bei einem einzigen Video dazu belassen konnte. Entsprechend finden Sie dazu auf der CD A nicht nur einen Testplayer sondern gleich noch den gesamten (beeindruckenden) Vorspann!



GENRE: SF-Simulation **HERSTELLER:** Microsoft **INTERNET:** www.microsoft.com

MULTIMEDIA LESERBRIEFE

Diesen Monat in den Multimedia-Leserbriefen: Erleben Sie die Fortsetzung unserer epischen Udo-Serie; Martin sorgt für Disziplin und Gewissenhaftigkeit in den Rängen der Redaktion; Thomas wird Sie mit einer weiteren Ausgabe des Technik-Lexikon-Quiz bis ans äusserste fordern; zudem wie immer die peinlichsten Pannen in den Outtakes.



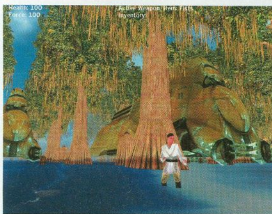
LETZTE MELDUNGEN

KURZ NOTIERT

■ Kurz vor Drucklegung wurde die ominöse fünfte Rasse aus Warcraft 3 bekannt: die Nachtelfen.
■ Chris Roberts verläßt Digital Anvil. Gründe sind zu Redaktionsschluss noch nicht bekannt.
■ Ein Internet-Gerücht, demzufolge das Label SSI geschlossen werden soll, wurde vom deutschen Vertrieb Mattel Interactive dementiert.
■ Greenwood arbeitet an Der Planer 3, der im Jahe 2001 erscheinen soll.

LucasArts stellt Obi-Wan für PC ein


Kommt nicht für den PC: Star Wars: Episode One –.Obi-Wan.



Nur Next-Generation-Konsolen sollen laut der offiziellen Presseerklärung solche Grafiken darstellen können.

Vor Weihnachten setzt scheinbar noch das große PC-Spielsterben ein. Gab Microsoft letzten Monat bekannt, Digital Anvils »Conquest« einzustellen, kündigt LucasArts nun an, dass zumindest an der PC-Version von **Star Wars: Episode One – Obi-Wan** nicht mehr weitergearbeitet würde. Nachdem der Titel auf der E3 1999 angekündigt wurde, verschob LucasArts den Erscheinungstermin immer weiter. Erst sollte Obi-Wan noch im Herbst 1999 herauskommen – ein Termin, der damals von keinem Fachjournalisten für realistisch gehalten wurde. Das letzte Datum war Mitte 2001. In der offiziellen Presseerklärung heißt es, dass die »Richtung des Spiels nicht mit den derzeitigen technologischen Standards verwirklicht werden« könne, ebenso nicht die »gerade hochgesetzte Messlatte der Firmen-Qualitätsstandards«. Stattdessen solle Obi-Wan auf einer der Next-Generation-Konsolen veröffentlicht werden (Xbox, Dreamcast, GameCube oder PS2).

Hört sich diese Erklärung nach einem schlechten Witz an (siehe auch Thomas' Kolumne auf Seite 20 und »Lenhardt lästert« auf Seite 26), relativierte Firmenchef Simon Jeffery sie in einem Internet-Interview: »Wir glaubten, dass Obi-Wan nicht das werden würde, was PC-Spieler erwarten«. Das mag schon eher sein. Innerhalb der Redaktion hatten wir uns gefragt, wie rund 40 verschiedene Symbole mit der Maus gemalt werden sollen, um eine bestimmte Schwertkampf-Aktion auszuführen. Nun sind wir gespannt, wie das mit einem Gamepad funktionieren soll.


Geben auf dem PC so bald kein Gastspiel: Qui-Gon Jinn und Obi-Wan Kenobi.

Buffy schlägt zu!

Die Arbeit an **Buffy – The Vampire Slayer** soll schon im Frühjahr 2001 beendet sein. Genaueres über das Spiel ist noch nicht bekannt, doch ein neues Bild können wir Ihnen zeigen.



Au weia, wenn Angel so aussieht, hat er meist nichts Gutes vor ...

STAR WARS GEHT ONLINE



Ab 202: Star Wars Galaxies.

Vielleicht eine kleine Wiedergutmachung für das gerade gestoppte »Obi-Wan«. LucasArts kündigt das Massively-Multiplayer-Rollenspiel **Star Wars: Galaxies** an. Das Spiel wird zusammen mit den »Everquest«-Designer Verant Interactive entwickelt, für Erfahrung im für Lucas Arts ja neuen Rollenspiel-Bereich ist also schon mal gesorgt. Für zehn Dollar im Monat starten Sie auf Tatooine zum Zeitpunkt von Episode 4, also dem ersten Star-Wars-Film. Sie übernehmen keine Filmcharaktere, sondern werden Rebell oder Söldner. Zwei Planeten mit rund 50 Abenteuer-Zonen warten dort, teils mit aus dem Film bekannten Figuren, die vom Computer gesteuert sind. So stöbern Sie etwa gesuchte Verbrecher in Raumhafen-Spelunken auf oder kämpfen gegen das Imperium.

Über das Single-Player-Rollenspiel, das LucasArts zusammen mit »Baldur's Gate«-Entwickler Bioware herausbringen, ist noch nichts bekannt. **(mash)**

Neues aus dem Meer

Massive Development hat neue Bilder zu ihrem im Frühjahr 2001 erscheinenden Unterwasser-Epos **Aquanox** herausgegeben. Bitte sehr!




Unter dem Meer ist es immer noch am schönsten ... vor allem dank der Krass-Grafik-Engine!

HENNEN RENNEN

Schon in der nächsten Ausgabe testen wir die Computerspiel-Umsetzung des Animations-Films **Chicken Run**. Alle aus dem Streifen bekannten Örtlichkeiten werden vertreten sein, etwa die Todeszone zwischen Lager (sprich: Hühnerstall) und der Freiheit, die wahnsinnige automatische Hühnerpasteten-Maschine und das Bauernhaus der Tweedys. Das Produkt besteht aus vielen kleinen Minispielchen wie beispielsweise der Herumschleicherei durchs nächtliche Lager, auf der Flucht vor Suchscheinwerfern und den beiden liebreizenden Wachhunden.



Nicht mehr lange Gingers Heimat: der Hühnerstall.

Die Luftschlacht um England

Neues zum **Adlertag**: Fünf Maschinen können Sie selbst fliegen, nämlich die Ju-87, die Me-109 und die Me-110. Dazu kommen auf britischer Seite die Spitfire und die Hurricane. Außerdem dürfen Sie noch als MG-Schütze in der Ju-88, der He-111 und der Do-17 Platz nehmen.

In den nichtlinearen Kampagnen sollen bis zu 1000 Maschinen gleichzeitig am Himmel sein – wir werden es nachzählen! Wolkenbänke und bauschige Kumuluswolken bieten Versteckmöglichkeiten am Himmel, viele Funksprüche verbessern die Atmosphäre. Adlertag wird wohl eine der wenigen ernst zu nehmenden Flugsimulationen 2001 werden.



Eins der fünf selbst steuerbaren Flugzeuge: Der Sturzkampfbomber Junkers Ju-87.

Jenseits von Eden

Auch jenseits von Lara Croft geht das Leben für Core Design weiter. In **Project Eden** kommt sogar – man höre und staune – eine neue Grafik-Engine zum Einsatz. In einigen hundert Jahren sind die oberen Etagen der Wolkenkratzer noch begehrter als heutzutage. Kein Wunder: Nur in luftigen Höhen wohnen betuchte Bürger, unten sind die Slums. Und noch weiter unten hausen wirklich üble Gestalten. Sie spielen ein Mitglied der UPA, der Urban Protection Agency, die gegen Terror und Gewalt kämpft.

Ausgangspunkt der Story: In einer Fabrik sind alle Maschinen ausgefallen, und kein Reperaturteam wurde wieder gesehen. Ein Fall für die UPA! So ziehen Sie mit Ihrem vier Mann starken Team los und versuchen herauszufinden, was dort eigentlich passiert ist.



Lauft! Das UPA-Team in Bedrängnis.

Der eigene Chef

Im Internet finden Sie ein selbstablaufendes Video zu **Freelancer**. Das kam zwar leider zu spät, um es noch auf die CD zu packen, aber ein paar Bilder können wir Ihnen schon von Digital Anvils nächstem Weltraum-Streich präsentieren.



Nicht schlecht, der Specht! Die Vorfreude in der Redaktion auf Freelancer jedenfalls wächst stetig.

HÄNDE HOCH, DU MOORHUHN!

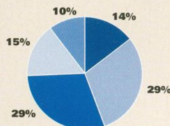
Nach der ziemlichen gefloppten »Moorhuhn«-Single von Wigald Boning bringt Netrecord-Z nun eine Moorhuhn-Version des Disco-Klassikers Hands up heraus. Auf der CD finden sich insgesamt fünf Versionen des Liedes.



Nun singt das Moorhuhn auch noch.

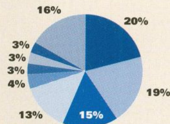
Wir fragen nach Ihrer Meinung!

Auch in diesem Monat haben wir wieder mehrere Online-Umfragen gestartet. Die Ergebnisse sehen Sie hier!



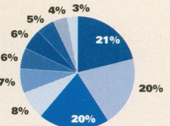
Was sagen Sie dazu, dass C&C: Alarmstufe Rot 2 auf dem ersten Platz der Verkaufscharts war?

- 14% Sehr schön. Der Platz ist wirklich verdient.
- 29% Das Spiel macht Spaß und ist zumindest besser als C&C3.
- 29% Westwood-Strategiespiele landen doch eh immer auf Platz 1.
- 15% Eine Schande. Der Erfolg basiert nur auf völlig überhöhten Wertungen.
- 10% Ich kenne das Spiel zwar nicht, finde es aber dennoch furchtbar.



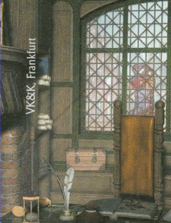
Was ist Ihrer Meinung nach das Spiel des Jahres?

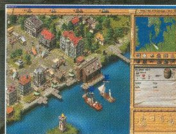
- 20% Deus Ex
- 19% Baldur's Gate 2
- 15% Diablo 2
- 13% Anstoss 3
- 4% C&C: Alarmstufe Rot 2
- 3% Grand Prix 3
- 3% Need for Speed: Porsche
- 3% Sudden Strike
- 16% Sonstige Spiele



Die postalische Leser-Umfrage zum Spiel des Jahres sehen Sie hier:

- 21% Diablo 2
- 20% Deus Ex
- 20% Baldur's Gate 2
- 8% C&C: Alarmstufe Rot 2
- 7% Sudden Strike
- 6% Planescape: Torment
- 6% Age of Empires 2
- 5% Final Fantasy 8
- 4% Grand Prix 3
- 3% Vampire: Die Maskerade-Redemption

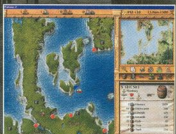














- Historisch fundierte Handelssimulation in Echtzeit mit Aufbauelementen zur Zeit der Hanse (in Zusammenarbeit mit Uni-Dozenten entwickelt)

- 20 Hansestädte und 15 zusätzliche Warenumschlaghäfen, die durch Expeditionen entdeckt werden

- Fordernder Genre-Mix aus Handel, Wirtschaft, Krieg, Diplomatie und sozialem Engagement

- Mehrere Spielmodi: Endlos-Simulation, Kampagnen und Mehrspielerwettkampf an einem Rechner oder im LAN und Netzwerk

Patrizier·II·

Geld und Macht

war ich ein unerfahrener Seehändler unter tausenden, ebenso unbedeutend wie unvermögend. Doch dieser Tage kann ich Häuser, Reichtümer und Ländereien mein Eigen nennen. Dieser Tage zähle ich zu den mächtigsten Bürgern der Stadt. Ob mit meiner Hände Arbeit oder meinem händlerischen Geschick, ob mit Diplomatie oder Bestechung, mit Wucher oder Betrug – stets war mir mein Ziel wichtiger denn der Weg dorthin. Immer schon wollte ich mehr sein als nur ein Seehändler – ein Patrizier. Es galt Bündnisse zu schmieden und Kriege zu führen, der Pest und den Piraten zu trotzen, Produktionsstätten zu bauen und Handelsblockaden zu umgehen. Doch heut werd ich gelohnt. Heut bin ich Eigner einer großen Seeflotte und ein bedeutsames Mitglied der Hanse, dass allseits hohes Ansehen genießt. Nicht ohne Stolz blicke ich auf meine prächtig gedeihende Heimatstadt meinen Anteil daran

Jetzt handeln!







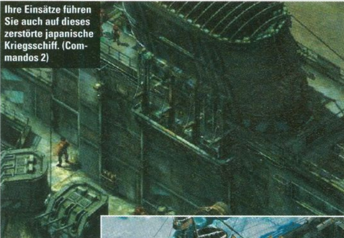
www.de.infogrames.com

SPIELENEWS

ECHTZEIT-STRATEGIE

KOMMANDOSACHE





Ihre Einsätze führen Sie auch auf dieses zerstörte japanische Kriegsschiff. (Commandos 2)



Was gibt es wohl auf diesem eingefrorenen deutschen Zerstörer zu entdecken? (Commandos 2)

Schon im Frühjahr 2001 wird **Commandos 2** in die Geschäfte kommen. Mit vier Mal so viel Geld ausgestattet, will Pyro Studios nicht nur Detailverbesserungen vornehmen. Alle Innenräume der zwölf Einsätze werden nun komplett dreidimensional dargestellt, die Story haben die Entwickler nach dem Zweiten Weltkrieg angesiedelt. Natürlich finden sich noch überall Relikte der Nazis, die Bösewichter sitzen aber mittlerweile in Japan. Bis Sie zu deren Hauptquartier vorstoßen, müssen Sie sich aus einem Gefängnis befreien, einen Flugzeugträger infiltrieren und in ein U-Boot eindringen. Dank der stufenlos drehbaren Engine soll die Übersicht deutlich besser werden als im ersten Teil. Gesteigert wird auch die maximale Auflösung der Grafik auf bis zu 1024 mal 768 Bildpunkte. **(mash)**

Commandos 2 – Fakten
Hersteller: Pyro Studios/Eidos Interactice
Genre: Echtzeit-Strategie
Termin: 1. Quartal 2001
Internet: www.commandos2.com

KURZ NOTIERT

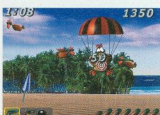
- Empire Interactive übernimmt komplett die Razorworks Studios (»Enemy Engaged«-Serie).
- Red Storm bastelt am Strategie-Spiel Bio-Strike.
- Die US-Militärakademie West Point soll zu Trainingszwecken über 1000 Stück Steel Beasts geordert haben.
- Duke Nukem Forever wird Zwischensequenzen in der Spiel-Engine haben.
- Angeblich soll eine deutsche Spielemesse namens Game on in Leipzig stattfinden.
- Project Three wird das Adventure Schizm herausbringen.
- Battle Isle: Dark Space verschiebt sich um drei Monate auf das zweite Quartal 2001.

ACTION

UND NOCH MEHR HÜHNER

Auch Topware möchte nun bei virtuellen Geflügel-Ballereien mitverdienen: **Die digitale Hühnerjagd** haben wir schon unter dem Namen »Sumpfhuhn.de« in der Ausgabe 11/2000 getestet, mit einer Note von 21 Punkten für den Spielspaß.

Anders als bei der »Moorhuhnjagd« und der »Rache der Sumpfhühner« fliegen hier nicht gerenderte, sondern gezeichnete Federviecher durch die Luft von fünf unterschiedlichen Spielwelten. Für knapp 20 Mark erhalten Sie das Produkt in einer der auch von anderen Hersteller gerade eingeführten DVD-Hüllen. **(mash)**



Das Sumpfhuhn.de kommt nun von Topware unter dem Namen: Die digitale Hühnerjagd.

Die digitale Hühnerjagd – Fakten
Hersteller: Topware Interactive
Genre: Actionspiel
Preis: circa 20 Mark
Internet: www.topware.de

GEWINNSPIEL

GEWINNEN MIT LARA UND DEN SIEDLERN

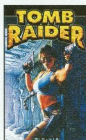
Noch kein Geschenk für Weihnachten? Dann bewerben Sie sich bei unserem Comic-Preisausschreiben! Wir verlosen drei Mal die gesammelten Abenteuer von Lara Croft, welche die ersten vier Comics der Heroine formschön verpackt enthalten.

Freunde von Blue Bytes »Siedlern« werden sicherlich die Comic-Version lieben. Fünf Mal haben wir den ersten Siedler-Band für Sie hier. Wenn Sie also einen dieser Preise gewinnen wollen, die wir in Zusammenarbeit mit dem Ehapa-Verlag verlosen, schreiben Sie an:

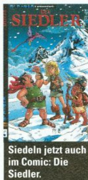
Future Verlag GmbH
Redaktion PC Player
Kennwort: Comics
Rosenheimer Str. 145h
81671 München

Gewinnen Sie:
3 Lara-Croft-Sammelbände
5 Siedler-Comics

Der Einsendeschluss ist der 15.01.2001, Mitarbeiter der beteiligten Firmen dürfen leider nicht mitmachen.



Die ersten vier Comic-Abenteuer von Lara Croft.



Siedeln jetzt auch im Comic: Die Siedler.

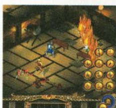
Z: STEEL SOLDIERS



Keine Beton- sondern Blechschädel erwarten Sie im nächsten Streich der Bitmap Brothers. Roboter-Strategie auf

Seite 36

THRONE OF DARKNESS



Diablo in Fernost ist wohl die beste Beschreibung dieses Projekts. Was die Ex-Blizzardler da so zusammenbasteln, lesen Sie auf

Seite 54

WARCRAFT 3



Die neuesten Infos zu Blizzards kommenden Strategie-Kracher haben wir für Sie in den USA erspäht. Blättern Sie zur

Seite 40

RENNSPIEL

TRANSRAPID AM PC

In der Zukunft finden Rennen nur noch auf Magnet-Schwebemotorrädern statt. Diese rasen mit einer unfassbaren Geschwindigkeit durch Röhren, die sie komplett befahren können, etwa, indem die Fahrer kurzfristig die Motoren ausschalten. Dazu können Sie Ihre Maschine aufrüsten, und zwar mit dem Chassis, dem Motor, den Boostern sowie passenden Kühlern. Im Multiplayer-Modus zeigen die Designer, dass sie neben den klassischen Rennen auch Teamspielarten entworfen haben – welche das sein sollen, halten sie noch geheim.



Schnelle Gleiter und schicke Grafik: das schwedische Action-Rennspiel Ballistics.

Ballistics soll aktuelle Grafikkarten ziemlich ausreizen und eine hohe Frame-Rate haben. Das eigentliche Spiel ist zwar fertig, der schwedische Entwickler Grin hat bis jetzt aber noch keinen Vertrieb gefunden. **(mash)**

Ballistics – Fakten
Hersteller: Grin
Genre: Rennspiel
Termin: nicht bekannt
Internet: www.grin.se

STRATEGIE

FÜR DEN KÖNIG



Was wäre mittelalterliche Kriegsführung ohne Burgen-Belagerung? (Defender of the Crown)



Ihr Ziel: Erobern Sie ganz Britannien! (Defender of the Crown)

Einer der wohl ältesten Amiga-Klassiker war **Defender of the Crown**. In diesem Mix aus Strategie und Action-Sequenzen konnte der 16-Bit-Computer erstmals so richtig zeigen, was in ihm steckte. Leider war die Amiga-Version zu leicht, die Atari-ST-Umsetzung zu schwer und die C64-Konvertierung zu hässlich.

Am Spielprinzip hat sich seit 1986 nichts geändert: Wieder müssen Sie England aus den Klauen des bösen Prinzen John retten. Nur spielen Sie diesmal nicht einen x-beliebigen Adeligen, sondern den König der Diebe selbst: Robin Hood. Unterstützt wird er dabei natürlich von Prinzessin Marian, Little John und Bruder Tuck.

In jedem Fall dürfen Sie wieder strategisch planen, Ritterspiele absolvieren, Burgen belagern und sich im Bogenschießen sowie im Schwertkampf üben. Das wird aber noch seine Zeit dauern, denn die Veröffentlichung ist erst für das Frühjahr 2002 geplant. **(mash)**

Defender of the Crown – Fakten
Hersteller: Cinemaware
Genre: Strategie
Termin: 1. Quartal 2002
Internet: www.cinemaware.com

ECHTZEIT-STRATEGIE

HEAVY METAL

Auf der Microsoft-Webseite finden Sie nun ein Interview mit Mitch Gitelman, dem zuständigen Manager für **Mech Commander 2**. Dort erklärt er unter anderem, welche vier neuen Mechs im Spiel vorkommen, und dass Sie sowohl für Haus Steiner, Davion oder Liao antreten können. Er erläutert, dass das dreidimensionale Terrain zusätzliche taktische Möglichkeiten bringt und Sie nun Artillerie- oder Luftunterstützung anfordern können. Zudem dürfen Sie jetzt noch während einer Mission gegnerische Mechs aufbringen und Ihrer eigenen Streitmacht hinzufügen. Dazu kommt das Skill-System der Piloten, das 25 verschiedene Fähigkeiten umfasst und somit den Anreiz stark erhöhen soll, auf Ihre Schützlinge aufzupassen und sie nicht sinnlos zu verheizen. Mitch gibt auch zu, dass der Missions-Editor nicht allzu leicht zu bedienen sein wird – dafür sollen Sie damit in der Lage sein, genauso komplexe Einsätze zu konstruieren wie die Entwickler. **(mash)**



Auch mit Luftunterstützung können Sie nun rechnen. (Mech Commander 2)

Mech Commander 2 – Fakten
Hersteller: Microsoft
Genre: Echtzeit-Strategie
Termin: 1. Quartal 2001
Internet: www.microsoft.com/games/mechcommander2



So kann es gehen: Mit der entsprechenden Waffe feuert ein Battlemech über das ganze sichtbare Spielfeld. (Mech Commander 2)

SPIELENEWS

KOMMENTAR



Thomas Werner

Kurz und knapp teilte die Spielefirma LucasArts gerade mit, die PC-Version von »Obi Wan« nicht mehr weiterentwickeln zu wollen. Mag sein, dass da vielleicht einige Manager eine weitere Star-Wars-Gurke endlich einmal rechtzeitig vor der Veröffentlichung gestoppt haben. Leider gibt es einen kleinen Schönheitsfehler: Begründet wurde diese Entscheidung mit den mangelnden Fähigkeiten des PCs, vielmehr wolle man Obi Wan nun als Konsolenspiel herausbringen – für ein System hat man sich noch nicht entschieden. Selten so gelacht, Ihr Schlunze. Wahrscheinlich fürchtet man in Kalifornien eher die harte Konkurrenz

»Lass stecken, LucasArts.«

hochkarätiger PC-Titel. Die bis heute veröffentlichten Bildschirmfotos hauen jedenfalls keinen PC-Spieler vom Hocker, da spekuliert LucasArts wohl lieber auf vermeintlich unkritischere Videospiele-Fans.
Liebe Freunde bei LucasArts, lasst Euch eins sagen: Wenn Ihr zu unfähig seid ein brauchbares PC-Spiel zu veröffentlichen, dann setzt lieber auf den Gameboy, der dürfte selbst von Euch zu beherrschen sein. Oder macht es wie Eidos: Auf der alten PlayStation fällt es gar nicht auf, dass für das neue »Tomb Raider« schon zum x-ten Mal die gleiche Engine recycled wird. Immerhin ergänzt LucasArts großzügig, andere Titel durchaus noch für den PC veröffentlichen zu wollen. Ach wie nett, doch wisst Ihr was: »Lass stecken, LucasArts!«

ECHTZEIT-STRATEGIE

STRATEGIE FÜR UNSTERBLICHE

Sunflowers bringt hier zu Lande außer »Technomage« und »Anno 1503« bald noch ein drittes Spiel heraus: **Kohan** wird von Timegate Studios entwickelt und ist ein Echtzeit-Strategiespiel von epischen Ausmaßen. Die Kohaner sind eine Rasse von Unsterblichen, die sich jedoch lange nicht um die Belange der Welt gekümmert haben. Das soll sich jetzt ändern. Aber gleichzeitig mit den Kohanern taucht eine mysteriöse Macht auf, welche die Welt zerstören will. Vier politische Parteien regieren das Reich, darunter üble Magier und Nationalisten, die mit strengen Gesetzen den Zerfall aufhalten wollen.

Gefechte finden nun nicht mehr auf Trupp-Ebene statt, denn Sie können mehrere Einheiten zu einer Kompanie zusammenfassen. Diese wiederum bilden Regimenter, so dass Sie sich nicht um elendig viel Mikro-Management kümmern müssen und trotzdem riesige Mengen von Einheiten in die Schlacht ziehen lassen. Nicht weniger als fünf Ressourcen müssen eingesammelt werden, wobei Sie Überschuss gegen Gold verkaufen können oder selber einkaufen. **(mash)**



Zaubersprüche haben nette grafische Effekte zur Folge. (Kohan: Immortal Souvereign)



Einheiten lassen sich praktischerweise in Gruppen zusammenfassen. (Kohan: Immortal Souvereign)

Kohan: Immortal Souvereign – Fakten
Hersteller: Timegate Studios/Infogrames
Genre: Echtzeit-Strategie
Termin: März 2001
Internet: www.timegatestudios.com, www.kohan.net

STRATEGIESPIEL

DER KULT GEHT WEITER

Schon der Vorgänger gilt bis auf den heutigen Tag als Geheimtipp unter den kosmischen Eroberern, vor allem jenen, die auch auf E-Mail-Multiplayerpartien stehen – eigentlich verhinderte nur der tabellenartige »Charme« und die für Anfänger nicht gerade eben freundliche Handhabung des Klassikers, dass das Spiel echten Ruhm errang. Nun steht der Nachfolger **Stars Supernova Genesis** tatsächlich vor der Tür, und er kann mit einer Präsentation prahlen, die sich um Lichtjahre verbessert hat!

Davon abgesehen liegt der leckerste Kern aber natürlich immer noch im tiefgründigen Gameplay. So versuchen die Jungs von Crisium zum Beispiel, eine ernsthaft lernfähige Gegner-KI einzubauen, versprechen aber, dass die Feinde zwar clever taktieren, jedoch weder cheaten können noch über mehr Informationen verfügen, als sie rechtmäßig haben dürften. Insgesamt können 16 Imperatoren die traditionell gigantischen Galaxien unsicher machen, denen durch vielfältige Charakterprofile Individualität verliehen wird. Interessant auch, dass Ihr Staatswesen mit zunehmender Größe immer schwerfälliger wird – weshalb ein gut organisiertes kleineres Reich durchaus Chancen gegen die kosmischen Giganten hat.

Schwerpunktmäßig wird das Spiel natürlich auch wieder die Gemeinschaft der Multi-Spieler bedienen, wobei das entsprechende Handling diesmal sehr viel bequemer ausfallen soll. **(jn)**

Stars Supernova Genesis – Fakten
Hersteller: Crisium/Empire Interactive
Genre: Strategie
Termin: Frühjahr 2001
Internet: www.crisium.com



Karte von Stars! Supernova – nur ein winziger Ausschnitt der gesamten Galaxie.



Hier können Sie den Verlauf der Schlacht analysieren.

ONLINE-ROLLENSPIEL

ULTIMA ONLINE IN 3D

Na gut, völlig dreidimensional wird **Ultima Online: The Third Dawn** nicht werden. Aber die mittlerweile vierte Inkarnation des Online-Klassikers von Origin hat dreidimensionale Charaktere, es wackeln also keine Bitmaps mehr durch Britannia.

Aber das ist noch nicht alles: Ein neuer Kontinent namens Ilshenaur mit rund einem Dutzend zusätzlicher Kreaturen steht zur Erforschung bereit. Sie müssen laut der offiziellen Webseite übrigens Third Dawn nicht unbedingt kaufen, sondern können sich eine Beta-Version zuschicken lassen, die sich per Patch zur Vollversion upgraden lässt. Für die 3D-Grafik soll ein Low-End-Rechner mit einer 8-Megabyte-Direct3D-Karte ausreichen. Die isometrische Gesamtübersicht bleibt aber in jedem Fall erhalten. **(mash)**

Ultima Online: The Third Dawn – Fakten
Hersteller: Origin Systems/Electronic Arts
Genre: Online-Rollenspiel
Termin: 1. Quartal 2001
Internet: www.uo.com



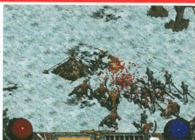
Der Ork-Magier macht Ilshenaur unsicher. (UO: The Third Dawn)



Dieser geflügelte Dämon ist auch kein guter Partner zum Kirschen essen.

ACTION-ROLLEN-SPIEL

DIABLO 2 EXPANSION


Kein Heizölkosten-Zuschuss im Barbaren-Hochland. Gute Gelegenheit, einen Wolf zu beschwören. (Diablo 2 Expansion)

Die Tage des Condors sind gezählt – zumindest in der **Diablo 2 Expansion**. Eigentlich sollte sich der Druide in einen solchen Riesenflatterer verwandeln können, doch das Feedback einer Testergruppe führte zur Absetzung. Wie »ein Depp im Federanzug« wirkte der Condor-Druide auf einige Spieler, gestand uns Bill Roper. Sein Fazit: »Niemand mag es, ein Vogel zu sein«. Das Federvieh wird aus diesem Grunde ersatzlos gestrichen, die Druiden-Verwandlungen beschränken sich auf Wolf und Bär.

Bei der jüngsten Vorführung der Diablo-2-Expansion konnten wir auch »Fire Storm« in Aktion sehen. Dieser Druiden-Angriff kam uns berechtigt bekannt vor – es ist die Flammenwerfer-Attacke, die Diablo persönlich beim Endkampf einsetzt. »Das ist so cool, das mussten wir einfach für den Druiden ausborgen«, erklärte Roper schmunzelnd. Ansonsten hat sich gegenüber unserer ausführlichen Preview in der letzten Ausgabe nichts Wesentliches geändert. **(hl)**

Diablo 2 Expansion – Fakten
Hersteller: Blizzard/Havas Int.
Genre: Action-Rollenspiel
Termin: 2. Quartal 2001
Internet: www.blizzard.de/diablo2exp


Auch ohne Condor-Verwandlung ist der Druide ein vielseitiger Charakter. (Diablo 2 Expansion)

3D-ACTION

ACTION FÜR UNSTERBLICHE


Lisbeth, du hast auch schon mal ... lebendiger ausgesehen! (Undying)

Auch Clive Barker reiht sich in die Riege der Roman-Autoren ein, die ihre Werke als Computerspiel umsetzen lassen. Entwickler Dreamworks Interactive siedelt **Undying** im Irland des 19. Jahrhunderts an. In der Rolle des Patrick Galloway kommen Sie dem Geheimnis der Familie Covenant auf die Spur, die etwas mit dem König der Untoten zu tun hat.

Daher ist Patrick nicht nur mit Revolver, Schrotflinte und Dynamit bewaffnet, sondern setzt auch 16 verschiedene magische Sprüche ein. Diese wirken auf das Hirn oder haben so klangvolle Namen wie »Schädel-Sturm«. Damit lassen sich hoffentlich 20 unterschiedliche garstige Kreaturen bekämpfen, die das Haus der Covenants, ein labyrinthartiges Kloster und das Land der Oneiros bevölkern. Zehn Level umfasst das Spiel, das Anfang nächsten Jahres nervenschwachen Action-Fans schlaflose Nächte bereiten soll. **(mash)**

Undying – Fakten
Hersteller: Dreamworks Interactive/Electronic Arts
Genre: 3D-Action
Termin: Februar 2001
Internet: www.dreamworksgames.com


Und wir dachten immer, Muränen gäbe es nur unter Wasser ... (Undying)

ACTION

SCHWEINE IM WELTALL

Die Entwicklung des teamorientierten Ego-Shooters **Tribes 2** befindet sich in der Endphase. Dank der Beta-Version konnten wir im Tribes-Universum erste Frags und Eindrücke sammeln. In der Endversion kämpfen Sie entweder Online oder im Netzwerk auf insgesamt circa 50 verschiedenen Karten, die aus Schnee-, Wald-, Wüsten- oder fremdartigen Alienlandschaften bestehen. Abwechslung ins karge Stammesleben bringen fünf Spiel-Modi: Capture the Flag (Flagge des Gegners mopsen) und Deathmatch dürften weithin bekannt sein. Hinzu kommen die Modi »Siege« (die Angreifer versuchen ein Ziel zu stürmen, die Verteidiger schützen das Ziel), »Rabbit« (ein Spieler trägt eine Flagge, während die anderen Spieler versuchen, ihn um die Ecke zu bringen), »Bounty« (spielt sich wie ein Deathmatch - mit dem Unterschied, dass man nur einen bestimmten Gegner jagt), »Capture and Hold« (Erstürmung und Belagerung bestimmter Positionen) und »Flag Hunters«. In letzterer Variante lässt jeder erledigte Gegner eine Flagge liegen, diese tragen Sie zu einer zentralen Stelle im Level und ernten dadurch Punkte. Hier noch eine Info für Fans: Die als »Skiing« bekannte, schnellere Fortbewegung wurde auch in Tribes 2 integriert, ist jedoch etwas schwerer zu handhaben. **(jr)**

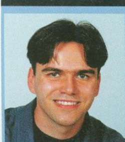

Zehn unterschiedliche Waffen, vier verschiedene Granaten, drei Rüstungen und 13 Rüstungszusätze warten auf ihren Einsatz. (Tribes 2)


Je nach Mission wählen Sie aus drei Fahrzeugen und drei fliegenden Einheiten aus. (Tribes 2)

Tribes 2 – Fakten
Hersteller: Dynamix/Havas Interactive
Genre: Actionspiel
Termin: 4. Quartal 2000
Internet: www.sierrastudios.com/games/tribes2

SPIELENEWS

KOMMENTAR



Damian Knaus

Haben Sie in diesem Jahr schon Ihren Rechner aufgerüstet? Ziemlich nervig und kostspielig, diese Hardwaretauscherei. Noch ärgerlicher ist es, wenn der Neuerwerb nicht gleich auf Anhieb funktionieren will. Sollen jedoch aktuelle Spiele annehmbar funktionieren, sind regelmäßige Upgrades leider unumgänglich. Ich würde mal gerne wissen, was passieren würde, wenn Prozessor- und Grafikkarten-Entwickler eines Tages sagen: »Tut uns leid, aber schneller als jetzt werden Computer in Zukunft nicht mehr.« Mein Geldbeutel würde sich darüber sicher freuen, doch wie entwickelt sich dann die Spieleszene? Vielleicht

»Wäre technischer Stillstand wirklich so schlimm?«

verlieren wir im Laufe der Jahrzehnte einfach das Interesse und beschäftigen uns mit anderen Dingen. Aber vielleicht setzt die Industrie dann auf atemberaubende Innovationen im Spieldesign, um den fehlenden Technik-Bonus auszugleichen. Technisch ist dann sowieso jedes Programm mehr oder weniger auf dem gleichen Level, der Inhalt muss plötzlich stimmen. In jedes Spiel muss man sich dann neu hineindenken, weil kein Kunde mehr für althergebrachte Ideen den Geldbeutel zückt ...
Gut, in den nächsten Jahren werden wir dieses »Problem« wahrscheinlich nicht haben, aber ob ein technischer Stillstand denn wirklich sooo schlimm wäre, ist doch eine Überlegung wert.

ACTION

UNREAL TOURNAMENT LIGHT



Action aus Russland: Hired Team.

Ein Multiplayer-3D-Shooter soll **Hired Team** der russischen Programmiertruppe New Media Generation werden. Die aus dem Netz herunterladbare »Trial«-Version gibt schon mal einen kleinen Einblick über die (mittelmäßige) Bot-KI und die Waffen. Pistole, Schrotflinte, Sniper-Gewehr und Raketenwerfer lassen sich dort ausprobieren, erledigte Gegner hinterlassen pietätvoll blaue Flecken an den Wänden. Die benutzte Shine-Engine ist aber in der Lage, volumetrische Nebel zu erzeugen, unterstützt nicht nur Direct3D, sondern auch OpenGL und zeigt Löcher in Türen und Wänden.

Das Spielgeschehen siedeln die Sowjets in einer düsteren Zukunft im Jahre 2064 an – das Hired Team besteht dabei eine Gruppe extrem gut ausgebildeter Söldner, die sich weder auf die Seite der Polizei noch der Unterwelt stellen. **(mash)**

Hired Team – Fakten
Hersteller: New Media Generation/Blackstar Interactive
Genre: Action
Termin: Februar 2001
Internet: www.nmg.ru

ECHTZEIT-STRATEGIE

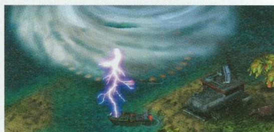
EMPIRE EARTH

Auf einer Pressekonferenz in San Francisco stellte Sierra offiziell **Empire Earth** vor, das neue historische Echtzeit-Strategiespiel von »Age of Empires«-Designer Rick Goodman. Wir berichteten bereits in der letzten Ausgabe exklusiv über das mächtig beeindruckende Epos.

Bei der jüngsten Vorführung konnten wir einige neue Beispiel-Missionen aus verschiedenen Epochen anspielen. Vom Errichten eines Römer-Stützpunkts in England bis zur nächtlichen U-Boot-Aufklärung ließen die Demo-Häppchen erahnen, wie viel Abwechslung im fertigen Spiel stecken wird.

Chefdesigner Rick Goodman führte außerdem den komfortabel aussehenden Level-Editor vor. Er soll alle Tools enthalten, mit denen das Programmierteam Stainless Steel Studios die Missionen von Empire Earth gestaltet. Ihre Eigenbau-Spielwelt kann bis zu 30 Höhenstufen und verschiedene Geländetypen wie Dschungel oder Schnee enthalten. Sogar die Terrain-Farben lassen sich ändern, was vor allem SF-Fans interessieren dürfte: Mit einer rötlichen Palette hat man schnell eine Marslandschaft gezaubert. Ähnlich wie bei Warcraft 3 dürfen Sie mit dem Editor eigene »Filme« inszenieren, indem Sie für Zwischensequenzen Zooms und Kamerafahrten einsetzen. **(hl)**

Empire Earth – Fakten
Hersteller: Sierra
Genre: Echtzeit-Strategiespiel
Termin: 3. Quartal 2001
Internet: www.empireearth.com


Man nehme einen Propheten, reichlich Ressourcen und schon lassen sich die schönsten Katastrophen zaubern. Der Hurrikan eignet sich vortrefflich zum Schiffe versenken. (Empire Earth)


Eine gegnerische Panzerstaffel hat unseren Lieblings-Flugplatz entdeckt. (Empire Earth)

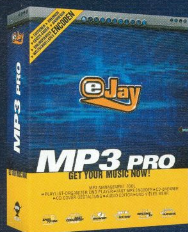
GESCHICKLICHKEIT

TENNIS AHOI!

Tennis mal ganz anders zeigt Ihnen Freeloader.com. **Tennis Antics** können Sie umsonst von folgender Seite herunterladen: www.freeloader.com . Hier geht es nicht nur darum, den Ball über das Netz zu schlagen – jedes Auftitschen zieht Ihrer Figur Lebensenergie ab. Dafür liegen auf den Feldern Power-ups herum, die Ihren Spieler verarzten oder dem Gegner eine kleine Bombe herüberschleudern. Auch die Zuschauer greifen teils ein: Auf einem Platz in einem Spukschloss beispielsweise greift Sie Frankensteins Monster an. Ein anderes Spielfeld wiederum ist auf dem Deck eines Piratenschiffs – Seegang inbegriffen. Alles in allem keine Sport-Offenbarung, aber ein nettes kleines Spielchen. **(mash)**


Auch ein Piraten-Ambiente muss als Tennis-Court herhalten. (Tennis Antics)

Tennis Antics – Fakten
Hersteller: Freeloader.com
Genre: Geschicklichkeitsspiel
Termin: 4. Quartal 2000
Internet: www.freeloader.com

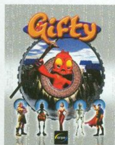

eJay
MP3 PRO
MP3 PRO
GET YOUR MUSIC NOW!


eJay

RÄTSELN UND

1. PREIS
EIN HAND-DESIGNTER

2.–11. PREIS
JE EIN SPIEL GIFTY



Auch in dieser Ausgabe verlosen wir wieder einen High-End-Spiele-PC (AMD Athlon Thunderbird 800 MHz, 128 MByte RAM, Belinea 17"-Monitor, ASUS V6800 Pro 64 Pure GeForce 256 DDR), 30,7 GByte Festplatte, DVD-Laufwerk, Soundblaster Live! Player 5.1, MS-Internet-Keyboard uvm.), individuell zusammengestellt von der Firma Alternate. Wir haben dabei nicht nur an die inneren, sondern auch an die äußeren Werte gedacht und das Einzelstück mit edlen Airbrush-Motiven geschmückt. Knacken Sie das Kreuzworträtsel, tragen Sie das Lösungswort in die Mitmachkarte von Seite 165 ein und schicken diese dann an uns. E-Mails nehmen nicht an der Verlosung teil!

Datei-symbol		MDK-Held (Kurt ...)	Multi-player-Modus (Abk.)		Plane-scape: ...	erste A in FSAA		Ego-Shooter von Atari (1. Wort)		Pentium-III-Befehls-satz (kurz)		Metal ... Solid	Punkte pro Zoll (engl. Abk.)		Video-datei-Endung		Stamm-sitz von Cryo
										4			Theme ... / Grafik-karte von 3dfx				2
Feinde von Gifty			Startopia-Entwickler (Mucky ...)					Verschlüs-selungs-verfahren (z.B. PGP)				Sportspiel von Crim-son (... Fussball)					Spiel-einleitung
				dient der Warenver-sorgung in Zeus		Action-spiel von Ocean							3	Win. ... System. ...			
Adventure-serie von Coktel Vision	Battle-mech-Kampf-roboter		Duron-Hersteller		9						Action-Rollen-spiel von Westwood				Partei in Metal Fatigue (Mil-...)		
Utensil für Rollen-spiele (Mehrzahl)						Auto in Midtown Madness 2 (1. Wort)					Spiel-klassiker, Held ist ein Frosch	NVIDIA-Chip (... 128)		Kunst (engl.)			
			schneller als ISDN (nicht v.d. Telekom)														
Spiel-klassiker (... Man)		das A von EA Sports				6					v. Hasbro umgesetz-tes Krimi-Brettspiel			MP3-Player / Croc-Fiesling			
	1				Magie-schule der Might & Magic-Reihe								Datei-endung v. Doku-menten				Adventure von Ad-venture-soft
Konsolen-spielhit		Pfeilart (Dark Project 2)		Zeichen-satz					wichtige Zahl für das Online-Banking	... Croft					Abk. für Hoch-frequenz		
Grafik-format (WWW-Standard)	Rasse in Warlords Battlecry						Ameise (engl.)			... Raider		Stecker-art u.a. für Netzwerk-kabel				1. Etappe einer Sims-Karriere als Arzt	
			Kfz.-Kenn-zeichen f. Neubran-denburg	Tellur (chem. Symbol)		Charakter in BG 2 (Kämpfer/Kleriker)					8		Kfz.-Kenn-zeichen f. Balingen		Aufzeich-nungsver-fahren der Minidisc		
wichtigste Waffe von Gifty	können Au-ßenteams in Star Tr.: Armada							Ego-Shooter-Erweite-rung				Messiah-Waffe					5
							7			Zeus-Ware				Panzer in C&C 2: Vergeltungs-schlag			

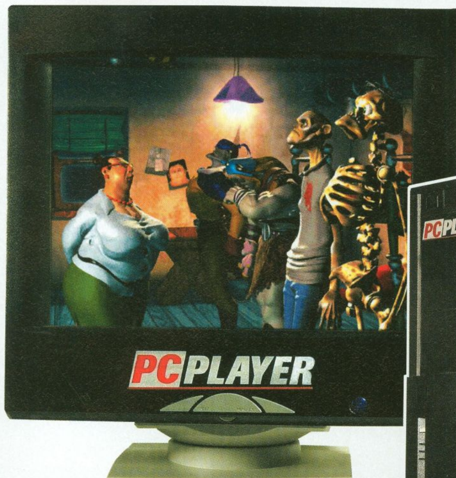
LÖSUNGSWORT:

1	2	3	4	5	6	7	8	9

Einsendeschluß ist der 05.01.2001, von der Verlosung ausgeschlossen bleiben der Rechtsweg sowie die Mitarbeiter des Future Verlages, der Firmen Alternate und Cryo Interactive.

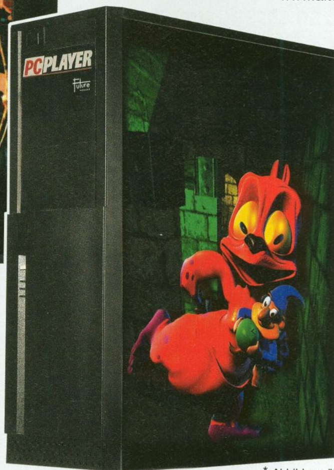
GEWINNEN!

SPIELE-PC IM AIR-BRUSH-LOOK



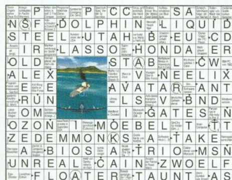
Gewinnen Sie diesen schicken, mit einem Airbrush-Motiv geschmückten PC* im Wert von rund 5000 Mark! Ermitteln Sie nur das gesuchte Wort aus dem nebenstehenden Kreuzworträtsel.

DAS PASST!
ALTERNATE
COMPUTERVERSAND GMBH
www.alternate.de



* Abbildung ähnlich

Lösung des Kreuzworträtsels aus der letzten Ausgabe
↓ 13/2000



Lösungswort: Kaarst

↓ Gewinner aus 12/2000

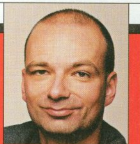
Air-Brush-PC-Motiv:
C&C: Alarmstufe Rot
Thomas Müller, Korb

Je ein Spiel:
C&C: Alarmstufe Rot

- Lothar Beck, Eberdingen
- Sebastian Franzke, Kleinpösna
- Christian Hecht, Stade
- Stefan Kowaslki, Berlin
- Carsten Merz, Hann. Münden
- Stephan Reber, Pressath
- Ralf Recker, Bielefeld
- Andreas Rose, Hannover
- Stefan Thamm, Wilkau-Haßlau
- Christian Waas, Wehrheim

SATIRE

LENHARDT LÄSTERT



He, Sie da! Schielen Sie nicht so verlegen auf die gegenüberliegende Seite, ich habe es schon gerochen: Sie sind einer dieser qualitätsbewussten PC-Spieler, der Schrecken der Softwareindustrie. Ach, jetzt tun Sie mal nicht so unschuldig. Landauf, landab, werden PC-Projekte mit einem Gewicht an den Füßen versenkt, weil Leute wie Sie so schrecklich anspruchsvoll sind. Mit Mittelmaß kriegt man vielleicht auf irgendwelchen Videospiel-Systemen noch seine Entwicklungskosten rein, aber die Pingeligkeit des elitären PC-Marktes lässt immer öfters den Schierlingsbecher unter fast fertigen Projekten kreisen.

»Greinend räumt Obi-Wan das Feld: PC-Besitzer sind so streng und gemein.«

Erst ließ Microsoft Digital Anvils »Conquest« wie eine heiße Kartoffel fallen, weil das Strategiespiel nicht die »hohen Erwartungen« erfülle. Ende November zündete LucasArts eine noch prominentere Bombe. Das neue Star-Wars-Spiel »Obi-Wan«, immerhin inoffizieller Nachfolger des Klassikers »Jedi Knight«, musste in einen frisch gezimmerten Sarg umziehen. Die offizielle Begründung von LucasArts: »Die erwarteten Ausmaße des Obi-Wan-Projekts konnten nicht unter Berücksichtigung von Technologie-Limitationen und den kürzlich erhöhten Qualitätsstandards des Unternehmens erfüllt werden. LucasArts plant nun, das Spiel für eine Konsolen-Plattform der nächsten Generation zu veröffentlichen«.

Wer letztes Jahr die schrottige »Dunkle Bedrohung« gespielt hat, ist prinzipiell dankbar für jedes neue Qualitätsbewusstsein. Warum Obi-Wan nicht gut genug für PC-Spieler ist, aber nicht näher genannten Konsolen zugemutet werden kann, bleibt indes schleierhaft. Was mich an der ersatzlosen Streichung der PC-Version am meisten ärgert, ist die anhaltende Star-Wars-Actionlücke. Was ist denn so schwierig daran, einen »richtigen« neuen Shooter zu programmieren, der endlich in die drei Jahre alten Fußstapfen von Jedi Knight tritt?



Obi-Wan's Todesanzeige auf der LucasArts-Website.

Gute Technik ist käuflich, für ein 3D-Actionspiel wie Obi-Wan ließe sich eine schicke Fertig-Engine lizenzieren – Activision hat's mit »Star Trek Voyager: Elite Force« prima vorgemacht. Aber statt einen solchen Neuanfang zu wagen, räumt Obi-Wan lieber greinend das Feld: »Mutti, Mutti, die PC-Besitzer sind so streng und gemein ... ich spiele nur noch mit den Konsolen-Leuten.«

Der positive Aspekt an der Obi-Tragödie: LucasArts hat gerafft, dass es nicht damit getan ist, die Wörtchen »Star Wars« auf durchwachsene Schmumpf-Software zu kleben. Aktuell sind zwei PC-Rollenspiele in Arbeit, die klugerweise an externe Qualitätsteams delegiert wurden, namentlich Bioware und Verant. Hoffentlich greift George mal in die Gelben Seiten, um ein fähiges Action-Programmierteam zu finden. **(hl)**

PC PLAYER IMPRESSUM

DAS TEST-MAGAZIN

CHEFREDAKTEUR	Manfred Duy (md), verantwortlich im Sinne des Presserechts
REDAKTION	Udo Hoffmann (uh), Damian Knaus (dk), Heinrich Lenhardt (hl, US-Korresponndent), Luc Martin (luc), Joachim Nettelbeck (jn), Jochen Rist (jr), Martin Schnelle (mash, ltd. Redakteur), Stefan Seidel (st), Thomas Werner (tw)
FREIE MITARBEITER DIESER AUSGABE	Roland Austinat, Bernd Braun (powerplay.de), Oskar Dzierzynski (Internet), Henrik Fisch (CD, Videos), Samira Nasah (Art Design), Manfred Schmidt (Textchef), Marcel Schurbusch (powerplay.de)
CHEFIN VOM DIENST	Susan Sablowski
REDAKTIONSASSISTENZ	Angela Fischer
KOORDINATION	Stefanie Kußeler
ART DESIGN	Alexandra Bauer
TITEL	Artwork: Rogue Ent./ Electronic Arts + Core Design/Eidos Int. Gestaltung: Alexandra Bauer
FOTOGRAFIE	Josef Bleier
GESCHÄFTSFÜHRUNG	Stefan Moosleitner
ANSCHRIFT DES VERLAGS	Future Verlag GmbH, Rosenheimer Str. 145 h, 81671 München, Telefon: (0 89) 450 684-0, Telefax: (0 89) 450 684-89, Internet: www.pcplayer.de
PUBLISHER	Suzanne Counsell
ANZEIGENVERKAUF	Gesamtanzeigenleiter: Guido Klausbruckner (verantwortlich für Anzeigen) Tel. (089) 450 684-401, Media-Berater: Maik Euscher, Tel. (089) 450 684 -410 Markenartikel: Christian Buck, Tel. (08121) 951 106
ANZEIGEN-DISPOSITION	Bettina Weigl, Tel. (0 89) 450 684-48
PRODUKTIONSLEITUNG	Brigitte Feigel
DRUCKVORLAGEN	medienservice Brodschelm, Kapellenweg 6, 81371 München, Telefon: (089) 747 34 40
VERTRIEBSLEITUNG	Werner Hirschberger
VERTRIEB	MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319060
DRUCK	MOHN Media; Mohndruck GmbH, Carl-Bertelsmann-Str. 161 M, 33311 Gütersloh
	Umschlag gesetzlich geschützt (weitere Informationen beim Verlag)
	ISSN-Nummer 0943-6693 – PC Player
SO ERREICHEN SIE UNS	**Abonnementverwaltung:** PC Player Abo-Verwaltung, CSJ, Postfach 140220, 80452 München, Tel.: (089) 209 59 138, Fax: (089) 200 28 122, E-Mail: future@csj.de **Abonnementpreise:** Inland: 12 Ausgaben DM 100,80/ Euro 51,54 Studenten: 12 Ausgaben DM 86,40/ Euro 44,17 Europäisches Ausland:12 Ausgaben DM 124,80/ Euro 63,81 **Bankverbindung:** Postbank München, BLZ: 700 100 80, Konto: 597 182 806 **Abonnementbestellung Österreich:** Abonnementpreis: ÖS 864,00 (Studenten ÖS 777,23) Alpha Buchhandels GmbH, Amerlingstr. 1, A-1060 Wien; Tel.: (1) 585 77 45, Fax: (1) 585 77 45 20 **Abonnementbestellung Schweiz:** Abonnementpreis: sfr 100,80 (Studenten sfr 86,40) Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6285 Hitzkirch, Tel.: (041) 917 28 30, Telefax (041) 917 28 85 E-Mail: abo@thaliag.ch, Internet: www.thaliag.ch **Einzelheftbestellung:** PC Player Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Tel.: (089) 209 59 138, Fax: (089) 200 281-22 Bestellung nur per Bankeinzug oder gegen Verrechnungsscheck möglich.



Bekanntgabe der Inhaber- und Beteiligungsverhältnisse gem. Art. 8 Abs. 2 BayPrG:
»Die Future Verlag GmbH ist zu 100% im Besitz von Future Publishing Holdings Limited, die zu 100% von Future Network Plc., beide Beaufort Court, 30, Monmouth Street, Bath BA 1 2 BW, England gehalten wird.
An Future Network Plc hält kein Aktionär 25% oder mehr des Aktienkapitals. Aufsichtsratsmitglieder sind Chris Anderson (Vorsitzender), Greg Ingham, Ian Linkins, Roger Parry, Brendan Clouston, Michael Pennington, Elisabeth Murdoch.«

Der Future Verlag ist Teil von The Future Network plc.

Future Network erfüllt die Informationsbedürfnisse von Menschen mit gemeinsamen Interessen. Wir stillen ihren Informationsdurst auf unterhaltsame Art und liefern kompetente Inhalte zu einem günstigen Preis-Leistungs-Verhältnis.
Diese einfache Strategie macht das Future Network zu einem der am schnellsten wachsenden Medienunternehmen weltweit: Niederlassungen in sieben Ländern, weit über 125 Zeitschriften, über 45 Webauftritte sowie acht eigenständige Internet-Sites.
Future Network lizenziert zudem 50 Zeitschriften in 30 Ländern. The Future Network plc. ist eine Aktiengesellschaft und an der Londoner Börse notiert (WKN: FNET.L).

Chairman Chris Anderson ◆ Chief Executive Greg Ingham ◆ Finance Director Ian Linkins
Tel +44 1225 442244
www.thefuturenetwork.plc.uk

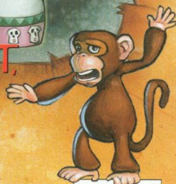
Bath, London, Mailand, München, New York, Paris, Rotterdam, San Francisco, Warschau

FLUCHT VON MONKEY ISLAND™

ENDLICH EIN SOFTWARE-PIRAT, DEM MAN TRAUEN KANN.

LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY PRÄSENTIERT
EIN KARIBISCH ABGEDREHTES PIRATEN-ADVENTURE
NACH BESTER ENTERHAKEN-MANIER
MIT GUYBRUSH THREEPWOOD   ELAINE-MARLEY THREEPWOOD
CHARLES L. CHARLES   OZZIE MANDRILL
DER ULTIMATIVEN BELEIDIGUNG   UND JEDER MENGE AFFEN





PRIMA GAMES
OFFIZIELLES LÖSUNGSBUCH



FÜR WINDOWS 95/98 - 3D HARDWARE BENÖTIGT



SPIELECHARTS

Die internationalen Hitparaden verdeutlichen: Andere Länder, andere Sitten.

PC PLAYER LESER TOP 20

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(1)	DIABLO 2	BLIZZARD/HAVAS INTERACTIVE
2	(6)	BALDUR'S GATE 2	BIOWARE/VIRGIN INTERACTIVE
3	NEU	C&C: ALARMSTUFE ROT 2	WESTWOOD STUDIOS/ELECTRONIC ARTS
4	(4)	DEUS EX	ION STORM/EIDOS INTERACTIVE
5	(10)	HALF-LIFE (DEUTSCH)	VALVE SOFTWARE/HAVAS INTERACTIVE
6	(3)	BALDUR'S GATE	BIOWARE/VIRGIN INTERACTIVE
7	(8)	AGE OF EMPIRES 2	ENSEMBLE STUDIOS/MICROSOFT
8	(5)	STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE	RAVEN SOFTWARE/ACTIVISION
9	(9)	SUDDEN STRIKE	FIREGLOW/CDV
10	(11)	COUNTERSTRIKE	CS-TEAM/WWW.COUNTER-STRIKE.NET
11	(19)	UNREAL TOURNAMENT	EPIC MEGAGAMES/INFOGRAMES
12	(12)	INDIZIERTES SPIEL	ID SOFTWARE/ACTIVISION
13	(15)	GRAND PRIX 3	MICROPROSE/HASBRO INTERACTIVE
14	NEU	NHL 2001	EA SPORTS/ELECTRONIC ARTS
15	(-)	NEED FOR SPEED PORSCHE	ELECTRONIC ARTS
16	NEU	PHARAO	IMPRESSIONS GAMES/HAVAS INTERACTIVE
17	(-)	STARCRAFT	BLIZZARD/HAVAS INTERACTIVE
18	NEU	RUNE	HUMAN HEAD STUDIOS/TAKE 2 INTERACTIVE
19	NEU	CRIMSON SKIES	ZIPPER INTERACTIVE/MICROSOFT
20	(2)	ICEWIND DALE	BLACK ISLE/VIRGIN INTERACTIVE

Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum: November 2000

VERKAUFS-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
1	NEU	FIFA 2001	EA SPORTS/ELECTRONIC ARTS
2	NEU	C&C: ALARMSTUFE ROT 2	WESTWOOD STUDIOS/ELECTRONIC ARTS
3	NEU	FLUCHT VON MONKEY ISLAND	LUCAS ARTS/ELECTRONIC ARTS
4	(18)	BALDUR'S GATE 2: SCHATTEN VON AMN	BIOWARE/VIRGIN INTERACTIVE
5	(2)	AGE OF EMPIRES 2: THE CONQUERORS	ENSEMBLE STUDIOS/MICROSOFT
6	(3)	DIE SIMS: DAS VOLLE LEBEN	MAXIS/ELECTRONIC ARTS
7	(4)	MOORHUHN 2: DIE JAGD GEHT WEITER	PHENOMEDIA/RAVENSBURGER INTERACTIVE
8	(-)	GRAND THEFT AUTO 2	TAKE 2 INTERACTIVE
9	(1)	SUDDEN STRIKE	FIREGLOW/CDV
10	NEU	PULLERALARM - DAS SPIEL ZU TV TOTAL	WESTKA/CDV
11	(5)	C&C 3: TIBERIAN SUN	WESTWOOD STUDIOS/ELECTRONIC ARTS
12	NEU	HERRSCHER DES OLYMP: ZEUS	IMPRESSIONS GAMES/HAVAS INTERACTIVE
13	(10)	DIE SIMS	MAXIS/ELECTRONIC ARTS
14	NEU	RUNE	HUMAN HEAD STUDIOS/TAKE 2 INT.
15	(11)	AGE OF EMPIRES 2	ENSEMBLE STUDIOS/MICROSOFT
16	(8)	ROLLERCOASTER TYCOON: LOOPY LANDSCAPE	MICROPROSE/HASBRO INTERACTIVE
17	(12)	DIABLO 2	BLIZZARD/HAVAS INTERACTIVE
18	NEU	KICKER 2: DER FUSSBALLMANAGER	HEART-LINE/PHENOMEDIA
19	(7)	STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE	RAVEN SOFTWARE/ACTIVISION
20	NEU	CULTURES	FUNATICS DEVELOPEMENT/THQ

Quelle: Pro Markt Erhebungszeitraum: 13.11.-18.11.2000 (Spiele- und Budget-Sammlungen ausgeschlossen)

USA-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
1	NEU	C&C: RED ALERT 2	WESTWOOD STUDIOS/ELECTRONIC ARTS
2	(3)	ROLLERCOASTER TYCOON	MICROPROSE/HASBRO INTERACTIVE
3	(2)	THE SIMS	MAXIS/ELECTRONIC ARTS
4	(1)	THE SIMS: LIVIN' LARGE	MAXIS/ELECTRONIC ARTS
5	(9)	ROLLERC. TYCOON: LOOPY LANDSCAPES	MICROPROSE/HASBRO INTERACTIVE
6	NEU	UNREAL TOURNAMENT	EPIC MEGAGAMES/INFOGRAMES
7	NEU	COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2: WWII PACIFIC THEATER	MICROSOFT
8	(4)	AOE 2: THE CONQUERORS EXPANSION PACK	ENSEMBLE STUDIOS/MICROSOFT
9	(6)	DIABLO 2	BLIZZARD/HAVAS INTERACTIVE
10	NEU	DEER HUNTER 4	INTERPLAY

Quelle: PC Data, Erhebungszeitraum: November 2000

ENGLAND-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
1	NEU	CHAMPIONSHIP MANAGER: SEASON 00/01	SPORT INTERACTIVE/EIDOS INTERACTIVE
2	(1)	WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE?	DISNEY INTERACTIVE
3	NEU	C&C: RED ALERT 2	WESTWOOD STUDIOS/ELECTRONIC ARTS
4	NEU	FIFA 2001	EA SPORTS/ELECTRONIC ARTS
5	(6)	THE SIMS	MAXIS/ELECTRONIC ARTS
6	(3)	THE SIMS: LIVIN'IT UP	MAXIS/ELECTRONIC ARTS
7	(-)	SUDDEN STRIKE	FIREGLOW/CDV
8	(5)	AOE 2: THE CONQUERORS EXPANSION PACK	ENSEMBLE STUDIOS/MICROSOFT
9	NEU	COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2	MICROSOFT
10	(2)	BALDUR'S GATE 2: SHADOWS OF AMN	BIOWARE/INTERPLAY

Quelle: CTW, Erhebungszeitraum: November 2000

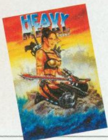
MITMACHEN&GEWINNEN

Neben den aktuellen Verkaufs-Charts aus Deutschland, England und den USA finden Sie auf dieser Seite die Leser-Hitparade von PC Player. Hier stehen die Titel weit oben, die gerade mit Begeisterung gespielt werden. Wählen Sie mit, um ein möglichst repräsentatives Ergebnis zu garantieren. Als zusätzliche Motivation verlosen wir jeden Monat unter allen Einsendern Topspiele aus den Charts oder einige Hardware-Leckerbissen.

Um mitzumachen, schnappen Sie sich einfach die »Leservotum«-Postkarte, die Teil des Karton-Beihefters in jeder Ausgabe ist. Auf der Vorderseite können Sie unter »Wertungen für die Charts« Ihre drei aktuellen Lieblingsspiele angeben. Wenn Sie gerade den Kugelschreiber in der Hand haben, könnten Sie außerdem gleich die Rückseite bearbeiten und uns wissen lassen, was Ihnen in dieser Ausgabe von PC Player am besten gefallen hat. Denken Sie bitte an Ihre Absenderangabe und gönnen Sie dem Kärtchen eine Briefmarke.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

GEWINNER



Der Preis diesmal von Take 2 Interactive:

5X HEAVY METAL F.A.K.K. 2

Gewinner:

Rene Düval, Germering
Andreas Hörbiger, Schönau am Köngisee
Martin Krause, Soltau
Heinz Marlon, Merzig
Frank Waselowski, Lübeck

Sollte Ihnen Fortuna dieses Mal nicht hold gewesen sein: Neues Spiel, neues Glück.

ZEITSCHLEIFE

Es stand in PC Player 1/96

– die Spielewelt vor fünf Jahren



Lieber spät als nie

Gleich zwei Titel schafften es nach langen Ehrenrunden bei diversen Messen damals endlich bis in die Läden. Das Rollenspiel **Stonekeep** wurde ganze drei Jahre später als angekündigt vollendet. Ähnlich erging es dem sehr packenden Abenteuerspiel **The Dig** von LucasArts – basierend auf einer trivialen Idee des Regiestars Steven Spielberg. Strategen freuten sich über den Blizzard-Hit **Warcraft 2**, Rennspieler stürzten sich je nach Neigung auf **Indy Car Racing** oder **Bleifuss**. Zudem wurde das Hüpfspiel **Rayman** gesichtet. Zum **Spiel des Jahres** kürten wir »Command & Conquer«. Auch die Nachfolger zweier anderer damaliger Genre-Spitzenreiter tauchen heute, im Jahr 2000 erneut unter den Preisträgern auf: »The Need for Speed« (bestes Rennspiel), »NHL Hockey 96« (bestes Sportspiel). Damals kürten wir zudem die besten Flipper und Prügelspiele, beide Genres führen mangels Masse mittlerweile eine Randexistenz. **(tw)**




Der »Homer Borg« (links) wurde im Internet gesichtet, mit enormer Verspätung erschien »Stonekeep«.



Dem Adventure »The Dig« lieh Spielberg einige Ideen.



Blizzard veröffentlichte Warcraft 2.




Flitzten um die Wette: »Indy Car Racing« (links) und »Bleifuss«.

DIE FÜNF BESTEN SPIELE

1. Eurofighter 2000 (90 Punkte)
2. FIFA Soccer '96 (88 Punkte)
3. Warcraft 2 (87 Punkte)
4. The Dig (86 Punkte)
5. Indy Car Racing (86 Punkte)

DAMALS GESAGT

»Zieht blank, Schurken: Hölzern sind eure Animationen, lahm eure Witze – ich verlange Satisfaktion.« (Heinrich Lenhardts Gefühlsregungen beim Adventure »Touché«)

DAMALS GELÄSTERT

»Wenn ich jetzt sage »Ich bin enttäuscht«, dann ist das die Untertreibung des Jahres.« (Heinrich Lenhardt macht zu »ran-Soccer« aus seinem Herzen keine Mördergrube.)

BUGREPORT

Die weihnachtliche Spieleflut kam nicht fehlerfrei in die Händlerregale: Wir berichten über die jüngsten Bug-Probleme.

FLUCHT VON MONKEY ISLAND



Lange mussten Adventure-Freunde ausharren, bis sich Jungpirat Guybrush Threepwood wieder auf dem PC zurückmeldete. Und verglichen mit den früheren Abenteuern ging das neueste Comeback nicht ganz fehlerlos vonstatten. So treten bei Besitzern von mehreren 3D-Grafikkarten (beispielsweise mit einem zusätzlichen Voodoo-Board) Fehler in der Darstellung auf. Probleme in der Soundwiedergabe sind über die vier Karibikinseln verteilt und sorgen für schlechten Ton, wenn auch nicht auf allen Systemen. Guybrush erkennt außerdem nicht immer alle Gegenstände auf Anhieb. Besonders ärgerlich sind aber die Programmabstürze: Lösen Sie beispielsweise auf Melée Island mehrere Male hintereinander ein bestimmtes Rätsel, verabschiedet sich die Karibik-Welt abrupt und Sie finden sich im grauen Alltag wieder. LucasArts brachte kürzlich für die US-Version einen Patch heraus, der diese und weitere kleine Übel beseitigt. Deutschsprachige Piraten müssen sich noch eine Weile gedulden.
www.lucasarts.com



Viele kleine Bugs beflecken die schöne Karibik-Welt von Monkey Island.

SUDDEN STRIKE



Ab sofort dürfen Sie Internetschlachten auch gegen Besitzer der englischen und französischen Versionen des Strategiespiels »Sudden Strike« austragen. Bisher waren nur Netzgefechte unter Spielern mit der gleichen Sprachversion möglich. Der neue Patch beseitigt auch die Probleme mit dem Kopierschutz unter Windows 2000, so dass das Spiel auch unter dem NT-Nachfolger läuft.
www.cdv.de

DELTA FORCE: LAND WARRIOR

Lange Gesichter machten vor kurzem noch Netzwerkspieler. Der Taktik-Shooter von Novalogic machte im Mehrspieler-Modus bislang Zicken und warf die Spieler auf die Desktop-Oberfläche zurück. Das neue Update macht den Weg frei für spannende Gruppengefechte.
www.novalogic.com

FUR FIGHTERS



Manche verstanden da wohl nur Bahnhof, denn in »Fur Fighters« gab es bisher Fehler in der Darstellung der Texte. Der neue Patch behebt neben diesem Fehler auch die Kompatibilitätsprobleme der verschiedensprachigen Programme. So sind jetzt auch Netzwerk- und Internetturniere mit unterschiedlichen Länderversionen möglich.
www.acclaim.de

MIDTOWN MADNESS 2

Die schnelle 3D-Grafik des Rennspiels »Midtown Madness 2« machte wohl Grafikkarten mit dem Intel-810-Chip zu schaffen. Bei den Darstellungsfehlern und Abstürzen erreichten nur wenige Autos überhaupt einen Checkpunkt. Ein neues Grafikboard brauchen Sie dennoch nicht, denn dank des aktuellen Patches starten Sie mit Ihrer alten Karte ebenfalls fehlerfrei durch.
www.microsoft.com

STARSHIP TROOPERS

Der Kampf gegen die Superkäfer wurde bislang von regelmäßigen Programmabstürzen behindert. Besonders, wenn Sie USB-Geräte an Ihrem Computer betrieben haben, lief das Spiel äußerst instabil. Besser als jedes Insektenspray ist da der brandneue Patch, mit dem dieses Problem der Vergangenheit angehört.
www.bluetongue.com

WARLORDS BATTLECRY

Neuer Patch, neues Glück. Das aktuelle Update feilt an der Stärke der Helden: ein bisschen mehr Kraft hier, etwas weniger Mana da. Somit lassen sich jetzt einige Karten ein Stück leichter bewältigen. Um das neue Update 1.04 installieren zu können, müssen Sie den vorherigen Patch 1.01 bereits auf der Festplatte haben.
www.ssg.com.au

BALDUR'S GATE 2

Das gewaltige Rollenspiel besitzt zwar erstaunlich wenige Bugs, dennoch kommen unregelmäßige Abstürze gerade auf AMD-Systemen in Verbindung mit dem VIA-Chipsatz häufiger vor. Momentan gibt es noch keine definitiven Lösungsvorschläge für das Problem. Manchmal hilft es, das BIOS Ihres Mainboards auf den neuesten Stand zu bringen – leider ist das kein Patentrezept. Vielleicht beschert Interplay ja demnächst einen Patch, der sich diesem Problem annimmt.
www.bg2.de



Baldur's Gate 2 hat besonders auf AMD-Systemen manchmal Stabilitätsprobleme.

COMMAND & CONQUER: RED ALERT 2



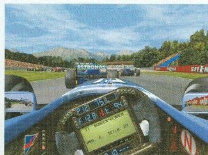
Mit dem neuen Update wird von nun an Ihr Spiel am Ende jedes Levels automatisch abgespeichert. Drücken Sie die Pause-Taste, zählt die Uhr im Spiel von nun an Ihre Abwesenheit nicht mehr mit. Darüber hinaus bügelt der Patch kleinere Ungereimtheiten im Spiel aus, wie beispielsweise Verbesserungen in der Wegfindung. Außerdem wird jetzt nach dem Schluss einer Mission der Level immer beendet und läuft nicht noch einige Zeit weiter. **(dk)**
www.westwood.com

Haben auch Sie in aktuellen Spielen einen Fehler entdeckt? Dann berichten Sie uns doch davon. Unsere Adresse:
Bugreport@pcplayer.de
oder per Post:

Future Verlag GmbH
Red. PC Player, Bugreport
Rosenheimer Str. 145h
81671 München

Bitte haben Sie Verständnis dafür, dass wir keine individuellen Antworten geben können.

NACHSPIEL



GRANDPRIX 3

Top oder Flop: Erst im Nachhinein lässt sich absehen, ob ein großer Titel den vielen Vorschusslorbeeren auch gerecht wurde. Wir übergeben an dieser Stelle das Wort an unsere Leser, den Handel und den jeweiligen Spielehersteller.



TESTER-MEINUNG

Martin ist kein echter Arbeiter am Lenkrad. Ihm bietet die einfache Handhabung von »Grand Prix 3« daher alles, wonach er sich sehnt: Fahrhilfen en masse, ein properes Asphalt-Gefühl und diesen Rausch der Geschwindigkeit, der einen alle Sorgen vergessen lässt.
Trotz der technischer Brillanz fielen Udo Schwächen auf: Die Boxencrew ist unattraktiv, Motorgeräusche bei den gegnerischen Wagen fehlen. Außerdem fahren sich alle Fahrzeuge gleich, bei einer echten Simulation ist das unschön. Dennoch empfahl er das Spiel leichten Herzens. Es ist die momentan beste moderne Formel-1-Simulation.

LESER

Philipp Brandl (Celle) war halb aus dem Häuschen: »Die Grafik ist gut und vor allem nicht so »trocken« wie bei den Ubi-Soft-Spielen, weil die Boliden viel besser dargestellt werden.« **Peter Weber** aus Vrazova Ulica (in Slowenien) zog ebenfalls ein positives Fazit: »Die Wettereffekte und insbesondere das Abtrocknen der Piste haben mir am besten gefallen. Das Warten hat sich gelohnt.« Vor allem **Andre Buchner** war voll des Lobes: »Ein realistischeres Car-Race-Game habe ich nie gesehen. Über www.gp3station.de hole ich mir regelmäßig die neusten Updates.« Ähnlich sieht es **Peter Keintzel**, der auch auf das Internet verweist: »Mit ein paar Handgriffen kann man dank der Internet-Tools aus dem »Rohdiamanten« GP3 ein wirklich geniales Spiel zaubern.«

Aber eben an der Bedeutung des Internets gab es auch Kritik. **Alexander Rapp** (Zweibrücken) schrieb uns: »GP3 allein ist nur ein Grundgerüst. Ohne die viele Arbeit der Fans würde GP3 nur halb so viel Spaß bereiten.« Und **Torsten Schoeps** aus Dresden ärgerte sich: »Das wesentlich ältere »Grand Prix Legends« hat die Nase weit, weit vorn. Das Fahrgefühl ist nicht so realistisch, und man spürt meist überhaupt nicht, wie das Auto in einer Kurve arbeitet.« **(uh)**



Unschön: Die Boxencrew besteht immer noch aus flachplatten Bitmaps.

KURZBESCHREIBUNG

Bei »Grand Prix 3« (GP3) sitzen Sie am Steuer eines Formel-1-Rennwagens der Saison 1998 und fahren um den Titel des Weltmeisters. So weit wenig überraschend. Was dieses Spiel aus der mittlerweile großen Menge an Formel-1-Klonen hervorhebt, ist der gute Name des Chefprogrammierers Geoff Crammond, der schon seit einem Jahrzehnt für vorbildliche Rennspiele steht, und die Fahrphysik, die Crammonds Ruf gerecht wird. Die Unterschiede zum Vorgänger »Grand Prix 2« sind allerdings nicht überwältigend. Neben der neuen Grafik-Engine sind vor allem ein genialer Wetter-Modus und die guten Force-Feedback-Effekte zu nennen.

HÄNDLER

Tom Meier vom Spielefachgeschäft »PC Fun« hatte es vorausgesehen: Grand Prix 3 hat sich bei ihm gut, aber nicht überragend geschlagen. Von Ubi Softs »F1 Racing 2« verkaufte er vor zwei Jahren annähernd doppelt so viel. Gründe sieht Meier in der Einfallslosigkeit der großen Hersteller: Formel-1-Spiele böten genauso wenig Neues, wie die zweifelsohne sehr guten, aber unoriginellen Spiele der EA-Sports-Reihe, die auch jedes Jahr schlechter liefen. Über zwei Dinge regten sich seine Kunden sehr auf: Auf vielen Rechnern war der fehlerfreie Betrieb eines Force-Feedback-Lenkrads von Microsoft nicht möglich. Ein überfälliger Patch behob diesen Mangel peinlicherweise erst vor wenigen Wochen. Außerdem wird großer Wert auf aktuelle Saisondaten gelegt; viele Kunden hätten sich daher für »F1 2000« von Electronic Arts entschieden, obwohl dieser Titel – auch laut Meier – qualitativ klar schlechter ist.

Chart-Erfolge

Die übliche Verlaufskurve eines Toptitels, mit der inzwischen üblichen kurzen Hochluftzeit.

Juli 2000	Platz 2
August 2000	Platz 1
September 2000	Platz 4
Oktober 2000	Platz 7

Leser-Charts

Es ist davon auszugehen, dass Grand Prix 3 die Top 10 nicht erreicht, sich aber lange Zeit in der Top-20-Gunst unserer Leser tummeln wird.

Oktober 2000	Platz 15
November 2000	Platz 13

HERSTELLER: HASBRO INTERACTIVE



Senior Product Manager Thomas Sewing von Hasbro Interactive kann nicht klagen. In fünf Monaten wurden weit über 100 000 Spiele verkauft, mehr als im gleichen Zeitraum beim vier Jahre alten Vorgänger »Grand Prix 2«. Trotzdem ist er ein wenig enttäuscht; im größeren Markt des Jahres 2000 hatte er mit noch mehr Umsatz gerechnet. Sewing gab aber zu bedenken, dass es heutzutage einfach viel zu viele Formel-1-Spiele mit offizieller Lizenz gibt; in dieser Masse würde GP3 nicht so auffallen, wie es die Klasse des Spiels verdiene.
Die mangelhafte Force-Feedback-Unterstützung für Microsoft-Lenkräder sei eine ärgerliche Geschichte, über die sich auch Geoff Crammond sehr aufgeregt hätte. Grund war eine falsche System-Registrierung, ein Fehler, der offenbar schwer zu finden war. Sewing ging auch noch kurz auf die Zukunft ein: Anfang 2001 soll ein offizielles Add-on mit den Daten, Fahrern und Strecken der Saison 2000 erscheinen. Mitte des nächsten Jahres kommt vermutlich ein runderneuertes »Grand Prix 4« in die Geschäfte.

WERTUNG

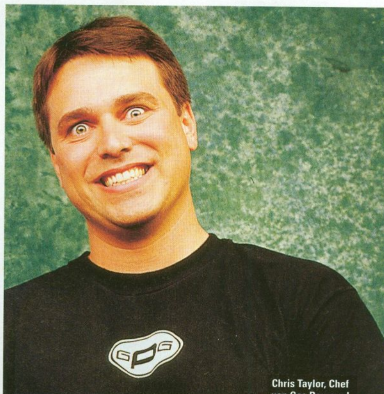
HERSTELLER: Microprose/Hasbro Int.
GENRE: Rennsimulat.
Test in 9/2000
www.grandprixgames.com

PC PLAYER SPIELSPASS **87**

Unter uns

CHRIS TAYLOR

Der Schöpfer von »Total Annihilation« ist zweifellos in der gesamten Computerspiele-Industrie der enthusiastischste Verkäufer seiner eigenen Produkte. Derzeit leitet er seine eigene Firma »Gas Powered Games« und werkelt dort an seinem Lieblingsprojekt »Dungeon Siege«. Chris Taylor war schon lange für unsere unverschämten »Unter uns«-Fragen überfällig. Voilà, wie der Franzose sagen würde ...



Chris Taylor, Chef von Gas Powered Games.

Wie geht es Dir denn so, mein Lieber?
Ich fühle mich gerade verdammt gut, einfach jenseits aller Vorstellungskraft. Okay, das liegt wohl sicher an diesem Koks ... apropos: Gibst Du mir Deinen Fernseher?

Welches Spiel hast Du denn in letzter Zeit gespielt?
Age of Empires 2: The Conquerors.

Wie fühlt man sich denn mitten in der Entwicklung eines neuen Spiels?
Nun, eigentlich ist es eine tolle Sache, aber auch ganz schön mühsam. Wir sind schon ganz schön weit gekommen und haben viel erreicht, aber die größten Herausforderungen liegen noch vor uns, und sicher wird bis dahin noch jemand aus dem Team ausflippen. Wir tragen daher hier bei Gas Powered Games allesamt schusssichere Westen, Standardausführung.

»Okay, es liegt am Koks – gibst Du mir Deinen Fernseher?«

Was war denn das schlechteste Spiel, an dem Du beteiligt warst?
Das müsste wohl »Bill Elliott's NASCAR Challenge« für den Apple Macintosh gewesen sein. Ich habe dort eine kurze Zeit als »Entwicklungsproduzent« gewirkt und dieser Titel wurde mir als »Projekt, das nicht fertig wird« überwiesen. Mir wurde gesagt, es wäre um etliche Monate verspätet und ich sollte das verdammte Ding einfach nur irgendwie aus der Tür bekommen.

Wann hat Dich zuletzt ein Computerspiel an den Rand des Wahnsinns getrieben?
1988 – und ich habe seither noch immer einen Dachschaden. So stark, dass mein Therapeut mir immer noch untersagt, darüber in der Öffentlichkeit zu reden.

Der größte Moment in der Spiele-Geschichte?
Sicherlich die Erfindung des Computermonitors. Davor haben Computerspiele nicht viel Spaß gemacht, denn man musste auf die Reaktion des Druckerterminals warten das Dir mitteilte, ob Du das außerirdische Mutterschiff mit Deiner Superrakete abgeschossen hast. Aber gerade kommt Mike, ein Mitarbeiter, herein und besteht darauf, dass es »Donkey Kong« war.

Ed Fries, Chris Roberts, Bruce Shelley, Alex Garden und Chris Taylor haben beim letzten Microsoft Gamestock an einem Tisch gesessen. Wer war dabei der Seltsamste von allen?
Ist das eine Fangfrage? Kommt mir jedenfalls so vor. Hmmm, Ed, denn er stellt uns allen Ernstes die Schecks aus, die der Rest von uns dann verpulvert. (Hey Ed, falls Du dies hier liest und etwas angesäuert sein solltest, dass ich Dich gewählt habe: Ich mache nur Spaß! Ich liebe Dich doch, Mann, Du bist der Größte! Küsschen, Küsschen ...)

Jemals verhaftet worden?
Nie, aber ich habe am Freitag einen Strafzettel für zu schnelles Fahren kassiert. Ich bin 38 in einer 25-Meilen-pro-Stunde-Zone gefahren. Schande über mich – ich werde es auch nie wieder tun, versprochen!

Wie geht der beste druckbare Witz, den Du in den vergangenen ein, zwei Wochen gehört hast?
Druckbar? Zur Hölle, wir bei Gas Powered Games reißen keine druckbaren Witze!

Gewalt in Spielen: berechtigte Sorge oder Medienhysterie?
Ich denke, es ist legitim, sich Gedanken zu machen, aber nur auf die Spieleindustrie einzudreschen, während im Fernsehen seit Jahren Leuten in den Kopf geschossen wird, ist unfair. Wir alle sollten verantwortungsvoll sein und unseren Teil beitragen. Das war jetzt das Stichwort für das Abspielen der Nationalhymne.

Was würdest Du ins Big-Brother-Haus mitnehmen?
Wahrscheinlich eine Tätowierung auf meinem Arm, die mich daran erinnert, dass jeder lächerliche Satz, den ich ablasse, landesweit im Fernsehen ausgestrahlt wird ... Ich könnte vielleicht auch neue Tiefen der Lächerlichkeit erreichen, und die Zuschauerzahlen würden explodieren. Dadurch würde ich mich ständig in einem inneren Zwiespalt befinden, ob ich damit meine zukünftige Schauspielkarriere ruinieren würde – oder gerade eben nicht. Oder vielleicht nähme ich auch nur eine Dose gebackene Bohnen mit – ich liebe Bohnen einfach, ich liebe sie!

Online-Spiele: überzogener Hype oder unausweichliche Zukunft?
Unausweichliche Zukunft. Und gerade bemerke ich, dass Journalisten noch ein paar coolere Worte kennen als Spiele-Entwickler.

Welches Spiel sollte schon längst in Entwicklung sein?
Das ist einfach ... ein Spiel über die Liebe! Okay, wer macht sich da gerade lustig über mich? Ich bin da ganz schön neurotisch, also raus mit der Halbautomatikwaffe, jeder bekommt jetzt ein Blei-Sandwich verpasst! Yeeee haaaa! **(PC Gamer/tw)**

WER IST CHRIS TAYLOR?

Chris Taylor arbeitet schon seit 1989 in der Spieleindustrie, wobei er vor keinem Bereich zurückschreckte. Vom Beta-Testing über die Programmierung und die Projektleitung füllte er praktisch jede Funktion aus. An entscheidender Stelle wirkte er unter anderem beim Rennspiel »Test Drive 2« und dem deutlich verspäteten Rollenspiel »Stonekeep« mit. Beim inzwischen abgewickelten Entwickler Cavedog entwarf er den legendären Echtzeit-Strategietitel »Total Annihilation«. Mittlerweile leitet er eine neue Firma: Gas Powered Games.

I-WAR 2: EDGE OF CHAOS

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Particle Systems/ Infogrames
- **Genre:** SF-Simulation
- **Termin:** Sommer 2001
- **Internet:** www.particle-systems.com
- **Besonderheiten:** Fortsetzung von I-War ohne direkten Bezug zum Vorgänger ■ Storylastige SF-Simulation ■ 40 Haupt- und 20 Nebenmissionen


Nach einer erfolgreichen Mission dockt Ihr Raumschiff an eine Versorgungsstation an.

Selbst in der Zukunft ist niemand vor Piraten sicher. Als frisch gebackener Weltraum-Wegelagerer bringen Sie rechtschaffende Astronauten um ihr Hab und Gut.

Arme Menschheit: Die kommenden 300 Jahre bescheren ihr zwar gewaltige technische Fortschritte, trotzdem dreht sich – wie schon in unserer Gegenwart – alles nur ums liebe Geld.

In einer fernen Ecke unserer Galaxie – genauer gesagt 80 Lichtjahre weg vom Geschehen des Vorgängers »I-War« – herrscht sowohl unter den interstellaren Händlern als auch unter einer Schar von Weltraum-Piraten ein großer Konkurrenzkampf. Der Vater des kleinen Cal Johnston kommt mit seinem notdürftig zusammengeflickten Raumschiff gerade mal so über die Runden. Dummerweise steht der arme Mann auch noch bei einigen Weltraum-Gaunern ziemlich tief in der Kreide. Und da die Herren mit ihrer Geduld am Ende sind, jagen sie kurzerhand ihn mitsamt seinem Schrottschiff in die Luft. Cal ist nun Vollwaise und wächst unter der Obhut des Raumschiff-Kapitäns Jefferson Clay auf, der ihm das Einmaleins der Navigation beibringt. Aber leider wird aus Cal nicht der erwartete Musterkommandant, sondern ein kleiner Weltraum-Gangster, dessen größter Wunsch es ist, den Tod seines Vaters zu rächen.


Nach einem langen Kampf ist das feindliche Raumschiff zerstört.

Weltraum-Piraterie

In einem kleinen, aber gut bewaffneten Schiff machen Sie sich in der Rolle von Cal also zunächst über wehrlose Frachter her. Haben Sie die Transporter zerstört, treibt die mehr oder weniger kostbare Fracht durch den Weltraum, die Sie dann bequem mit Ihrem Traktorstrahl einfangen. Das so ergaunerte Hab und Gut verkaufen anschließend Ihre Piratenkollegen. Diese überweisen dann die entsprechenden Credits auf Ihr Konto – Ihnen selbst bleibt der Warenhandel verwehrt.


Mit Angriffen auf wehrlose Frachtschiffe verdienen Sie sich schnell ein paar Mark extra.

Raumschiff-Tuning

Für eine erfolgreiche Karriere als Weltraum-Pirat benötigen Sie ziemlich viel Kohle, denn in späteren Missionen greifen oder beschützen Sie Raumschiffe von größerem Kaliber – und da sollte Ihr Schiff über zeitgemäße Technologie verfügen, die natürlich entsprechend viel Geld kostet. Deswegen dienen nicht alle der insgesamt 60 Missionen zum Vorantreiben der Geschichte, des Öfteren steht es Ihnen völlig frei, Aufträge anzunehmen. Nach den manchmal ziemlich lukrativen Angeboten ist dann schon das eine oder andere zusätzliche Raumschiff-Tuning drin.

Auf die sonst bei Simulationen unverzichtbare Computertastatur sind Sie diesmal nicht angewiesen. Mit dem Coolie-Hat Ihres Joysticks rufen Sie Sternenkarten, Spieloptionen oder den Autopiloten auf und wählen mit der Feuertaste den gewünschten Menüpunkt aus. Interessant sind auch die verschiedenen Waffen der Schiffe. Beispielsweise lassen sich manche Raketen direkt von Ihnen steuern und ins Ziel navigieren.

»Oft steht es Ihnen frei, Aufträge anzunehmen.«

Die technische Seite von »I-War 2« macht bisher einen ziemlich gelungenen Eindruck. Zwischensequenzen erzählen die Geschichte von Cal in regelmäßigen Abständen weiter. Schiffe und Raumstationen im Spiel sind so detailliert dargestellt, dass man beim Heranzoomen sogar 3D-Modelle der Piloten hinter den Cockpitfenstern erkennt. Wenn die Designer beim Missionsdesign ein genauso glückliches Händchen haben, dürfen Sie sich in rund sechs Monaten auf eine aufregende SF-Simulation freuen, auch wenn richtige Handelselemente wie in den Klassikern »Elite« oder »Privateer« nicht vorhanden sind. **(dk)**

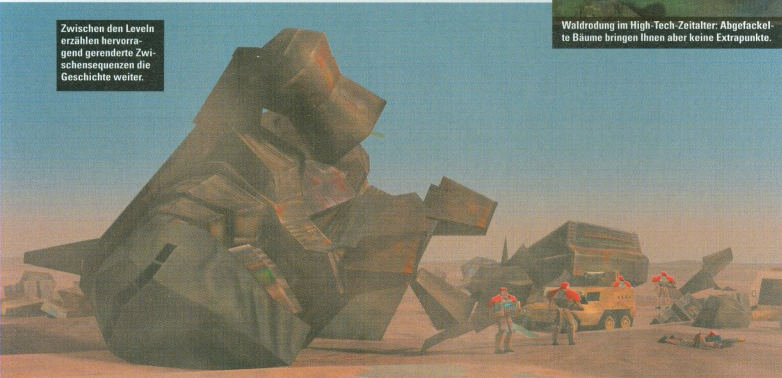
Z: STEEL SOLDIERS

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Bitmap Brothers/ Eon Digital Entertainment
- **Genre:** Echtzeit-Strategie
- **Termin:** Februar 2001
- **Internet:** www.bitmap-brothers.co.uk
- **Besonderheiten:** Nachfolger des Strategiespiels »Z« ■ 30 Robotereinheiten ■ 3D-Grafik mit drei Klimazonen ■ 30 Single- und 20 Multiplayer-Karten

Erinnern Sie sich noch an die breitschultrigen, Zigarren paffenden Roboter aus »Z«? Die Metallschergen stehen kurz vor ihrem Comeback in 3D.


Waldrodung im High-Tech-Zeitalter: Abgefackelte Bäume bringen Ihnen aber keine Extrapunkte.


Zwischen den Leveln erzählen hervorragend gerenderte Zwischensequenzen die Geschichte weiter.

Der Buchstabe Z ist der letzte im Alphabet. Und demzufolge dachten wahrscheinlich auch einige Spieler, dass die Bitmap Brothers mit dem 1996 erschienenden Echtzeit-Gemetzel »Z« Ihre Abschiedsvorstellung gaben. Und das nach einer ganzen Serie wegweisender Spiele wie etwa »Xenon 2« oder »Speedball«.

Falsch gedacht, die englische Programmiertruppe – mittlerweile gemächliche ältere Herren – gönnte sich bloß eine kreative Pause und schmiedete Pläne für einen Nachfolger: »Z: Steel Soldiers« steht kurz vor seiner Fertigstellung. Die damaligen Bitmap-Roboter wichen 3D-Polygon-Modellen und auch die Landschaft erstrahlt nun im räumlichen Glanz. Drei verschiedene Klimazonen wie Wüste, Eiswelt und dichte Wälder erfordern auf Grund der landschaftlichen Beschaffenheit unterschiedliches Vorgehen von Ihren Truppen.

Die Fortsetzung spielt 500 Jahre nach dem ersten Teil. Zwischen den feindlichen Technologie-Konzernen herrscht zurzeit Waffenruhe, die aber auf ziemlich wackeligen Beinen steht. Prompt knallt Ihnen jemand eine Bombe vor den Latz. Das schreit natürlich nach Vergeltung und nach einem ordentlichen Schluck Raketentreibstoff machen sich Ihre Roboter auf den Weg ins Feindesland. Zwischensequenzen von rund 15 Minuten Länge erzählen die Story weiter und sind im Gegenteil zum Vorgänger Z nicht einfach nur optische Untermalungen.

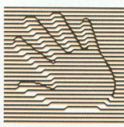
Capture the Flag

Eine geläufige Strategie bei den meisten Echtzeit-Spielen ist es, möglichst schnell ins Zentrum des gegnerischen Gebiets einzudringen. Beim Z-Nachfolger führt ein anderer Weg zum Erfolg. Wie schon im Vorgänger ist das gesamte Land in mehrere kleine Territorien eingeteilt. Schlagen Sie in einer dieser Zonen die Feinde in die Flucht, nehmen die Grenzen des Gebiets die Farbe Ihrer Armee an, und das Fleckchen Erde gehört Ihnen. Die Flagge, die das kleine Areal ziert, weist eine bestimmte Nummer auf, die quasi den Grundstückspreis des Landes wiedergibt. Besitzen Sie genügend Gebiete mit hohem Wert, dürfen Sie sich über einen raschen Zuwachs Ihrer finanziellen Mittel in Form von virtuellen Steuergeldern erfreuen. Größere Truppenverluste verkraften sich dann leichter, denn dank des dickeren Portemonnaies dürfen Sie weitere Androiden problemlos in Ihren Fabriken produzieren. Was die Einheiten angeht, so haben Sie die Qual der Wahl: Das Repertoire reicht von einfachen Kampfrobotern über Panzerfahrzeuge, Hubschrauber und erstmals auch Schiffe, mit denen Sie

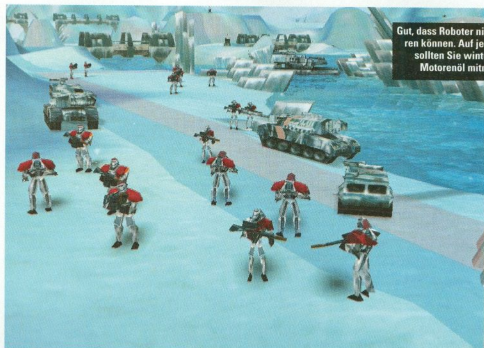
»Besitzen Sie genügend Gebiete, hagelt es Steuergelder.«

DIE BITMAP BROTHERS

Die englische Programmiertruppe mischt seit Ende der 80er Jahre in der Spieleszene mit. Die kreativen Briten programmierten für diverse Plattformen (Amiga, PC und verschiedene Konsolen) die Actiontitel Xenon und Speedball (beide 1988) und wenig später die Fortsetzungen Xenon 2 (1989) und Speedball 2 (1990). Im gleichen Jahr folgte das Action-Adventure Cadaver, anschließend erschien Gods (1991), ebenfalls ein Action-Adventure. Chaos Engine (1993) war eine ungewöhnliche Mixtur aus Action und Strategie.



Nach dem Strategiespiel Z (1996) wurde es um die Designer still. Auffällig bei allen Bitmap-Brothers-Spielen ist der spezielle Grafikstil, der allen Titeln einen gewissen Metallic-Look verleiht.

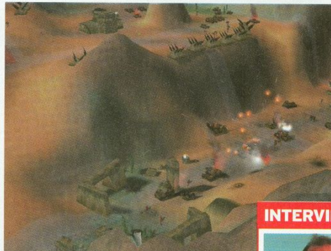


Gut, dass Roboter nicht frieren können. Auf jeden Fall sollten Sie winterfestes Motorenöl mitnehmen.

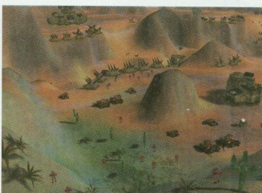
die Wasserkanäle auf manchen Karten unsicher machen. Die insgesamt 30 verschiedenen Vernichtungsmaschinen lassen sich natürlich nicht in ein und derselben Fabrik produzieren und nagen auch mit erheblichen Unterschieden an Ihrem Budget.

Bei großen Spielarealen gewinnen und verlieren Sie ständig zahlreiche Gebiete. Die darauf befindlichen Gebäude wechseln nach einem Sieg nicht sofort den Besitzer, sondern bleiben zunächst noch ein Eigentum des Feindes. Möchten Sie sich auch noch die fremden Bauten unter den Nagel reißen, benötigen Sie Techniker, die Sie nach erfolgreicher Eroberung in die Häuser schicken. Diese werkeln kurze Zeit am Gemäuer herum und übergeben es nach der Generalüberholung in Ihre Hände.

Bei der Fülle von Echtzeit-Strategieprogrammen wird es die Fortsetzung von Z nicht gerade leicht haben – und 3D-Grafik war im Genre bislang auch nicht unbedingt der Schlüssel zum Erfolg. Das interessante Spielprinzip, wie die schrittweise Eroberung kleinerer Territorien hebt das Programm aber positiv vom gängigen Echtzeit-Allerlei heraus. Wie es sich wirklich spielt, erfahren Sie in einer unserer nächsten Ausgaben. **(dk)**



Der Gegner startet einen Raketenangriff, aber in dieser Schlucht sind seine Chancen auf Erfolg ziemlich gering.



Da soll der Feind mal einen Angriff wagen: Ihre eigene Armee hat sich mit zahlreichen Barrieren gut verschanzt.



Die gebirgigen Wälder bieten gute Versteckmöglichkeiten für feindliche Basen.

INTERVIEW MIT MIKE MONTGOMERY



Mike Montgomery ist einer der kreativen Köpfe der legendären Bitmap-Brothers.

PC Player: Nach eurem Strategiespiel »Z« verschwandet Ihr plötzlich aus der Spieleszene. Was habt Ihr in der Zwischenzeit gemacht?

Mike Montgomery: Diese Frage stellt mir zurzeit wirklich jeder. Nach Z überlegten wir uns, wie eine passende Fortsetzung aussehen könnte. Wir haben in den letzten vier Jahren Konzepte geschmiedet und an der Entwicklung von »Z: Steel Soldiers« gearbeitet.

PCP: Auf den Markt drängen immer noch zahlreiche Echtzeit-Strategiespiele – die wenigsten davon sind erfolgreich. Rechnet Ihr Euch für Z-2 gute Chancen aus?

Mike: *Z* ist das beste Strategiespiel (lacht). Nein, im Ernst. Wir bauen in Steel Soldiers auf ein etwas anderes Grundkonzept auf – die schrittweise Eroberung von Territorien. Nicht nur das Spielprinzip unterscheidet sich von den anderen Echtzeit-Programmen, sondern auch unsere Gegner-KI ist der Konkurrenz überlegen und die Grafik ist wirklich zeitgemäß.

PCP: Können wir in naher Zukunft mit weiteren Bitmap-Brothers-Spielen rechnen?

Mike: Wir haben zurzeit eine ganze Menge von neuen Echtzeit-Produkten in der Pipeline. Es wird natürlich nicht nur bei Strategie bleiben. Mehr möchte ich aber zu diesem Zeitpunkt noch nicht verraten.

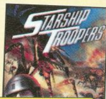
Titel des Monats
Gunman Chronicles – Sierra
69,99

Game it!
ENTERTAINMENT SOFTWARE AG

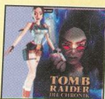




Hitman* – **79,99 DM**



Starship Troopers – **64,99 DM**

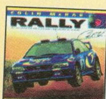


Tomb Raider Die Chronik* + Lara 3-Figur 30 cm – **99,99 DM**

Erscheinungstermine? Verfügbarkeit? Aktuelle Spiele-News und Infos?
Immer aktuell in unserem Online-Shop...
... mit Vorbestellungs-Service! Probier's aus unter www.game-it.com !!!



Project I.G.I.* – **79,99 DM**



Colin Mc Rae 2 – **79,99 DM**



Jagged Alliance Unfinished Business – **59,99 DM**

GEHEIMTIPP



PORTO FREI

Age of Empires Coll. – **139,99 DM**

ACCESSORIES:

Liste „Zubehör" anfordern

Netzwerkbundle:
2 Karten, 5er Hub (10 Mbps)
2 TP Kabel 109,99

CH Products
Flightstick Pro 124,99
F 16 Combat Stick 189,99
dto. USB 214,99
F 16 Fighter Stick 189,99
Flight Stick Pro 124,99
Flight Sim Yoke USB 269,99
Force FX Feedback 169,99
Mach 1 34,99
Pedals 139,99
Pedals Pro 209,99
Pedals Pro USB 259,99
Throttle 34,99
Throttle Pro 179,99
Virtual Pilot 169,99
Virtual Pilot Pro 179,99

Gravis
Analog Pro Joystick 19,99
Gamepad 19,99
Gamepad Destroyer Tilt 54,99
Gamepad Stinger (Laptop) 49,99
Xterminator Dual Contr. USB 99,99
Xterminator Gamepad 84,99
Gamepad Pro (auch USB) 29,99

Logitech
Wingman 29,99
Cordless MouseMan Wheel 99,99
Cordl. Wheel Maus USB+PS/2 64,99
Cordless TrackMan Wheel 129,99
Gaming Mouse 79,99
MouseMan Wheel 69,99
Wheel Mouse Optical 69,99
MouseMan Wheel Optical 89,99
Extreme Digital 3D USB+Gamep. 69,99
Interceptor 99,99
Force - FFB-Joystick USB 189,99
Gamepad USB + Gameport 44,99
Gamepad Extreme USB + Gamep. 74,99
Formula (yellow) 144,99
Rumble Pad 79,99
Thunderpad 19,99

Microsoft Sidewinder
Gamepad Pro 59,99
Dual Strike 89,99
Freestyle Pro 99,99
Plug and Play (USB) 34,99
Precision Pro Joystick 99,99
Force Feedback Pro 2.0 Joyst. 199,99
Force Feedback Joyst.2.0 USB* 179,99
Force Feedback Wheel USB 239,99
Precision 2 Mothra USB Wheel 99,99
Game Voice 89,99
Intellimouse Explorer 99,99
Intellimouse Optical 79,99
IntelliEye 79,99
Cordless Wheel Maus 59,99
Trackball Optical Shooter 64,99
Strategic Commander 2.0 USB* 179,99
Internet Keyboard 44,99
Natural Keyboard Pro 94,99

Saitek
DASH2 89,99
Dashboard 39,99
Game Mouse 1 49,99
Game Mouse 2(Pad + Mouse) 89,99
Pad P 2000 Freestyle 69,99
Pad P750 54,99
Cyborg 3D Digital Stick(USB) 89,99
Cyborg 2000 59,99
X-36 Flightstick 189,99
R4 Racing Wheel 129,99
R4 FFB Racing Wheel 219,99

Guillemot / Thrustmaster
Ferrari Lenkrad 94,99
Ferrari FF Lenkrad 229,99
Top Gun Fox 2 Joystick 49,99
Top Gun Fox 2 Pro Joystick 89,99

Soundkarten, 3D Grafikkarten

Creative Labs
SB Live 1024 PCI 129,99
SB Live Platin PCI 429,99
SB 4 Point Surr. 1000 144,99
Creative 3D Blaster GTS2/32MB/AGP & Voodoo5/5500 je **649,99**
Voodoo6/6500 **a.A.**

Actionfiguren

Crash Bandicoot, Metal Gear Solid, Resident Evil, Spawn je **24,99**
Tekken 3 je 29,99
Wing Commander je 19,99
Weitere Figuren auf Anfrage...

+++ Kein Mindestbestellwert +++

Unsere Bestelladresse für Deutschland:
- Telefon: 0831 / 57 51 57, 01805 / 22 53 00
- Telefax: 0831 / 57 51 555
- Internet: www.game-it.com
- E-mail: info@game-it.com
- Post: Game it! AG - D-87488 Betzigau

Unsere Bestelladresse für Österreich:
Game it! AG - A-6691 Jungholz
Tel. 05676/8372
Preise x 7,5 = ÖSch
Der Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in Schilling bezahlt. Versandkosten haben die gleiche Höhe wie für Deutschland.

Sie erreichen unser Call Center:
Montag - Freitag: 8 - 20 Uhr, Samstag: 9 - 16 Uhr

+++ Versandkostenfrei ab 180,00 DM Warenwert !!! +++

- Kein Mindestbestellwert, versandkostenfreie Lieferung ab 180,00 DM Warenwert
- Versandkosten bei schriftlicher Bestellung: (Post / E-mail / Fax / Internet) – 3,99 DM zzgl. Nachnahmegebühr der Post
- Versandkosten bei telefonischer Bestellung: – 9,99 DM zzgl. Nachnahmegebühr der Post
- * = Zum Zeitpunkt der Drucklegung noch nicht lieferbar
- Lieferung solange der Vorrat reicht, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten



Rune – **74,99 DM**

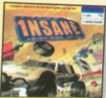


PORTO FREI

e-Jay Dance 3 – **89,99 DM**



Siedler 4 – **79,99 DM**



Insane – **74,99 DM**

01/2001

WARCRAFT 3

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Blizzard Entertainment
- **Genre:** Echtzeit-Strategie
- **Termin:** 2. Quartal 2001
- **Internet:** www.warcraft3.com
- **Besonderheiten:** »Helden«-Konzept ■ Helden werden nicht zwangsläufig übernommen ■ Leistungsfähiger Level-Editor ■ Neutrale Gebäude

Brandneue Infos, direkt von Blizzard – wieder haben wir den Entwicklern vor Ort die letzten Geheimnisse ihres Echtzeit-Strategie-Titels entrissen.



Ein Mitglied der Abomination: Der korpulente Herr mit dem unvorteilhaften Überbiss ist seines Zeichens streng riechender Hackebeil-Held auf Seiten der Untoten.

Bei einem Blizzard-Besuch ließen wir uns nicht die Gelegenheit entgehen, die neuesten Bilder und Detailinfos zu »Warcraft 3« abzugreifen. Spieldesigner Rob Pardo erläuterte die Feinheiten der Erfahrungspunkte-Gewinnung für Helden.

Es gibt nicht nur Erfahrung für selbst gemeuchelte Gegner, die Helden profitieren auch von Kampferfolgen aller anderen befreundeten Einheiten in ihrer Nähe. Sind mehrere Helden in einer Schlacht anwesend, wird die Punkteanzahl unter ihnen verteilt. Der Spieler ist dadurch zusätzlich motiviert, in der Nähe jedes Gefechts zumindest einen Heroen zu postieren – wäre ja schade, wenn Erfahrungspunkte ungenützt versiegen würden.

Einige Helden werden bestimmte Fertigkeiten und Zaubersprüche automatisch ausführen. Kommt ein Gegner der fragilen Magierin zu nahe, lähmt sie den Angreifer mit »Slow«. Definitiv »stapelbar« sind die Aura-Fähigkeiten der Helden. Einheiten in der Nähe eines Crusaders können zum Beispiel sowohl von »Seal of Kings« (mehr Lebensenergie) als auch von »Seal of Courage« (Verteidigungs-Bonus) profitieren. Auren wirken sich sogar auf andere Helden in der Nähe aus. Gewöhnen Sie sich aber lieber nicht zu sehr an Ihren liebevoll gepäppelten Level-9-Obermacker, denn die meisten Helden können nicht von einer Mission in die nächste übernommen werden. Rob deutete an, dass es einige Ausnahmen von dieser Regel geben dürfte. Für die Story wichtige Spezialfiguren wie Thrall werden Ihnen aber dauerhaft zur Verfügung stehen.

In der Neutralität liegt das Heil

Begehrte Brennpunkte jeder Warcraft-3-Karte könnten die neutralen Gebäude werden. Rob zeigte uns ein Söldnerlager, das von der Partei kontrolliert wird, die als erste einen Helden dorthin bugsiert. Sie können hier nicht überragend starke, aber preiswerte Einheiten produzieren. Durch den Besitz eines entsprechenden Lagers können zum Beispiel auch Menschen die Taurus-Einheiten produzieren, die sonst den Orks vorbehalten sind. Weitsichtige Eroberer besetzen gerne ein Observatorium, denn dadurch darf der Spieler weiter herauszoomen und gewinnt mehr Übersicht. Besetzte Gebäude können übrigens jederzeit vom Feind zurückerobert werden und sind entsprechend schutzbedürftig.

Wer angesichts all dieser verlockenden Features am liebsten seine eigenen Warcraft-3-Missionen bauen möchte, darf sich auf einen gewaltigen Level-Editor freuen. Sie können nicht nur komplexe, geskriptete Sonderereignisse definieren, sondern auch Zwischensequenzen innerhalb der 3D-Grafik-Engine inszenieren. Sogar Soundeffekte und Skins der Spielfiguren lassen sich ändern. Beste Voraussetzungen für eine hyperaktive Warcraft-3-Mod-Szene sind damit gegeben. **(hl)**



Einige Standard-Einheiten wie der Ork-Grunt beherrschen auch Sonderfähigkeiten, sammeln aber keine Erfahrungspunkte wie die Helden.



Die Spezialität der Crusader sind verschiedene Siegel-Auren, welche die Fähigkeiten befreundeter Einheiten powern.



Warcraft-3-Chefdesigner Rob Pardo ist offenkundig guter Dinge.

Game it!

ENTERTAINMENT SOFTWARE AG

Unser **komplettes Angebot** für PC CD-ROM, PlayStation, N64, Merchandising, DVD und Dreamcast, mit **Online-Bestellmöglichkeit** finden Sie im Internet unter **www.game-it.com**

SOFTWARE-HIGHLIGHTS DEZEMBER 2000

ALLE SONDERANGEBOTE NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT!

Stand der Preise: 31.10.2000
Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten!



Might&Magic 7 dt+engl.

KD 14,99 DM

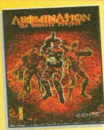
Day of the Destroyer ist der 8. Teil der Might &Magic Serie und entführt Sie dieses Mal auf einen Kontinent mit dem Namen Jadame. Übernatürliche Kreaturen versuchen die Welt aus ihren Angeln zu heben, haben aber natürlichnicht mit Ihnen gerechnet.



Total Annihilation: Kingdoms

KD 9,99 DM

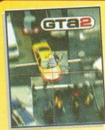
Steuere einen Herrscher der vier einzigartigen Rassen, jede mit Ihren eigenen Kampf-Strategien. Befehle über Armeen von Skelett-Bogenschützen, untoten Fußsoldaten, mächtigen Magiern und Drachenreitern. Erobere 3D-Welten aus Wäldern, Wiesen Sümpfen und Gebirgen. Belagere Burgen und Städte.



Abomination

KD 9,99 DM

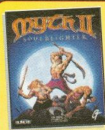
Noch während sich die Seuche ausbreitet, predigen Gläubige das Ende der Welt. Sie nennen sich selbst die "Faithfull" und handeln im Namen der BRUT. Die Brut bietet den Gläubigen Absolution: "Empfangt den wahren Glauben oder das ewige Fegefeuer!" Bereiten Sie diesem Zauber ein Ende. Erobern Sie mit Ihrem Trupp von Elitesoldaten die Schaltzentrale der wahnsinnigen Kultanhänger, bevor sich das Virus um die Welt verbreitet.



GTA 2

KD 14,99 DM

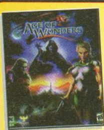
Grand Theft Auto ist wieder da. Sieben rücksichtslose Gangs kämpfen brutal um die Vorherrschaft. Zeig´ was du drauf hast und pass´ gut auf dich auf. Respekt bekommt man nicht geschenkt, man muss ihn sich verdienen. Herausforderndes Gang System: Verdien' Dir Respekt und schnapp dir die besten Jobs oder spiel' die Gangs in ihrem Bandenkrieg geschickt gegeneinander aus. Absolute Freiheit: bestimme selbst, wie Du Dich an die Spitze kämpfst.



Myth 2-Soulblighter

KD 9,99 DM

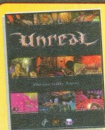
Im Nachfolger zum fantasylastigen 3D Strategiepionier haben Sie es wieder mit einer Mischung aus 3D Action und Echtzeitstrategie zu tun.Eine umfangreiche Multiplayeroption gehört zu den neuen Features. Spezielle entschärfte deutsche Fasung. Entwickelt von Bungee, die besonders auf dem Macintosh durch Marathon bereits auffielen.



Age of Wonders

KD 9,99 DM

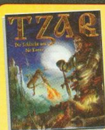
Die Geschichte beginnt in den Frühzeiten der Erde. Die alten Völker leben in einem zerbrechlichen Frieden. Doch als die Menschen in diesem Utopia eindringen, brechen blutige Zeiten der Gewalt an. Bei seinen Bemühungen, Macht an sich zu reißen, zerstört dieses neue Volk das Herrschergeschlecht der Elfen. Aus den Trümmern erheben sich zwei Gruppen: der rachsüchtige Kult der Stürme und die friedliebenden Erhalter.



Unreal

KD 9,99 DM

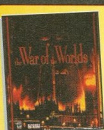
Gestrandet auf einem fremden Planeten. Sieh dich um. Kristallklares Wasser schimmert in der Sonne. Schatten verändern sich. Am Horizont erkennst Du fremdartige Bauwerke. Die Nacht bricht herein. Wege schimmern in der Dunkelheit. Gottlose Tempel erwarten Dich. Du hast Angst. Du bist in einer re- alen Welt... aber es ist keine, die Du jemals zuvor gesehen hast....



TZAR

KD 9,99 DM

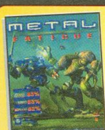
25 anspruchsvolle Missionen, einzelne Missionen oder komplette Kampagnen. Faszinierende Welt voller Mystik mit Magiern, Drachen uvm. Herausforderung Gameplay in wunderschöner Umgebung. Truppen werden durch Kampferfahrung immer schlagkräftiger. Wechsel zwischen Tag und Nacht. Bis zu 8 Spielern gleichzeitig im LAN oder Internet.



War of the Worlds

KD 5,99 DM

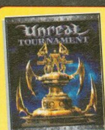
Vor 100 Jahren schockierte der Science-Fiction-Autor H. G. Wells die Öffentlichkeit mit dem Roman War of the Worlds. 1978 inszenierte Jeff Wayne das gleichnamige Musical, dessen Musik auch in GTIs Echtzeit-Titel Krieg der Welten für wohlige Schauer sorgt.



Metal Fatigue

KD 9,99 DM

3 Brüder, die durch einen tragischen Konflikt getrennt wurden. Aufgeteilt zwischen 3 CorpoNations die mit gewaltigen Waffen den Combots einen Krieg um die Hedoth Technologie führen. Diese Technologie würde für die Combots einen ungeheuren Vorsprung an Macht bedeuten. Wählen Sie aus den Tausenden Teilkombinationen und rüsten Sie Ihre Combots individuell aus, um eine einzigartige und formidable Armee zu bilden.



Unreal Tournament

KD 24,99 DM

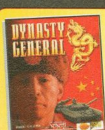
UNREAL ist seit dem Erscheinen im Mai 1998 eines der meistverkauften Action-Spiele geworden. UNREAL Tournament ist mehr als ein würdiger Nachfolger, der den Spieler mit noch intelligenteren Feinden und spektakulären Waffen kontrolliert. Ein leicht spielbares, intuitives Interface macht es auch Einsteigern leicht, den Kampf gegen die UNREAL-Bots einzeln oder im Team mit den Bots aufzunehmen. Das bedeutet Multiplayer-Spaß auch ohne Online-Kosten.



Elsa 3D Revelator

KD 59,99 DM

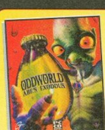
Die neue 3D-Brille ELSA 3D REVELATOR mit LCD-Shutter-Technologie entlockt Spielen und anderen 3D-Anwendungen eine bisher unerreichte räumliche Darstellung. Mit dieser aktiven 3D-Brille mit zum Patent angemeldeter, neuester Ansteuerungstechnik und einer ELSA-Grafikkarte wird aus fast jedem Computerspiel ein unvergleichliches, faszinierendes Erlebnis. Das Bild er-scheint auf dem herkömmlichen PC-Monitor in beeindruckender dreidimensionaler Tiefe.



Dynasty General

KD 9,99 DM

Wir befinden uns im Jahre 2005: Taiwan hat gerade seine Unabhängigkeit von China erklärt. China reagiert mit der Schnelligkeit und Kraft eines Drachen - nimmt sich aber mehr als nur Taiwan. Als auch die Grenzen Rußlands fallen, beginnt ein weltweiter Krieg, der 19 Nationen und das modernste Waffenarsenal, daß man sich nur vorstellen kann, einschließt ...



Oddworld: Abe´s Exoddus

KD 9,99 DM

Willkommen beim köstlichsten Spiel-Spektakel der Oddworld! Jetzt beginnt Abe´s neueste und größte Prüfung, ODDWORLD: ABE´S EXODDUS! In klassischer Oddworld-Tradition bietet "Abe´s Exoddus" noch mehr intuitive Kommunikation und unternehmerische Fiesheiten wie sein Vorgänger "Abe´s Odyssee".



Game Gallery Coll. 1

KD 9,99 DM

Beinhaltet:Anstoss2, Constructor, Test Drive4, Deadlock2, GrandPrix Championship 1998, Forsake2, Heros of M&M 2, Jack Nicklaus 5, Judge Dread, F/A-18, Rent A Hero, Superbike, Turok, Uprising, Vermeer- die Kunst zu erben; 15 dt. Vollversionen, 17x ausgezeichnet worden Volume 1

Bequem bestellen:

in **Deutschland**:
- per Post: Game it! AG - D-87488 Betzigau
- per Internet: http://www.game-it.com
- per Telefax: 0831-5751555
- per E-mail: bestellung@game-it.com
- per Telefon: 0831-575157

in **Österreich**:
- per Post: Game it! AG - A-6691 Jungholz
- per Telefon: 05676-8372
- per E-mail: bestellung@game-it.com
- per Internet: http://www.game-it.com
- Preise x 7,5 = ÖSch

Versand nach Österreich erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt. Versandkosten in gleicher Höhe wir für Deutschland.

Kein Mindestbestellwert!

Versandkostenfreie Lieferung bei Warenwert über 180,00 DM!

Versandkosten:
- bei schriftlicher Bestellung (Post / Vorkasse / Fax / E-mail / Internet): 3,99 DM zzgl. Nachnahmegebühr der Post
- bei telefonischer Bestellung: 9,99 DM zzgl. Nachnahmegebühr der Post

Rufen Sie uns an...

0831-575157

MO - FR: 8:00 - 20:00 Uhr
SA: 9:00 - 16:00 Uhr

Game it!-Hotlines:

Konsolen-Spiele: 0190 / 873 268 24
PC-Spiele: 0190 / 873 268 25
Computer: 0190 / 882 419 33
Internet: 0190 / 882 418 84
täglich von 8–24 Uhr * 3,63 DM / Min.

ZUSAMMEN ALS IHR PARTNER FÜR GAMES VON A-Z

Theo KRANZ VERSAND · Joysoft DIE WELT DER COMPUTERSPIELE · gameplay™ THE GATEWAY TO GAMES

BESTELL-HOTLINE: 0931 - 35 45 255

TELEFONISCH VON 8.30-20.00 UHR (SA. + SO. 9.30-18.00) UHR BESTELLEN ...

AKTUELLE SPIELEHIGHLIGHTS

No One Lives Forever
portofreie Sonderlieferung* · AB SOFORT
PC GAMES
Art. Nr.: PCCD3531
ERHÄLTLICH
DM 79.95

C&C Alarm Rot 2
portofreie Sonderlieferung*
PC GAMES
Art. Nr.: PCCD3530
ERHÄLTLICH
DM 89.95

Herrscher des Olymps: Zeus
portofreie Sonderlieferung* · AB SOFORT
PC GAMES
Art. Nr.: PCCD3795
ERHÄLTLICH
DM 89.95

American McGee's – Alice
portofreie Sonderlieferung* · AB SOFORT
PC GAMES
Art. Nr.: PCCD3430
ERHÄLTLICH
DM 89.95

DAS SPIEL HAT EINE NEUE DIMENSION ERREICHT!

gameplay, Joysoft und der Theo Kranz Versand haben sich zum grössten Spiele-Anbieter Deutschlands zusammengeschlossen. Und das heißt die allerneuesten Spiele für alle Systeme, jegliches Zubehör, kinderleichtes Bestellen und superschnelle Lieferung. Wir wissen wie's geht.
Anrufen, bestellen, spielen. So einfach ist das.

Joypad X 6-32 M		DM 29.95
LR 360 Modena Pro		DM 189.95
LR 360 Modena		DM 129.95
LR Ferrari FFB m. Pedale		DM 239.95
LR Ferrari m. Pedale		DM 99.95
3D Prophet II GTS		DM 829.95
3D Prophet II MX		DM 339.95
LR R4 Force Wheel		DM 239.95
Maxi Sound Muse		DM 79.95
Top Gun Fox 2 Pro		DM 89.95
Top Gun Afterburner		DM 139.95
Top Gun FFB Afterburner		DM 219.95
MS Game Voice Hawk USB		DM 99.95
Game Gallery 2		DM 39.95
Genetic Evolution		DM 19.95
Monkey Island Collection		DM 29.95
Moorhuhnjagd 2		DM 24.95
Aikens Artifact		DM 79.95
Aladdin Nasiras Rache Jr.		DM 69.95
American McGee's - Alice		DM 89.95
Anachronox	JAN 01	DM 74.95
Army Men Sarges Heroes		DM 59.95
Anstoß Action	FEB 01	DM 69.95
B17 Flying Fortress II		DM 74.95
Baldur`s Gate 2		**DM 79.95**
Baldur`s Gate 2 US		DM 129.95
Battle Isle IV		**DM 89.95**
Battleship 2		DM 69.95
Biathlon 2000 Die Trophy		DM 39.95
Big Brother 2		DM 29.95

Black & White	FEB 01	DM 89.95
Blair Witch Project 2		DM 54.95
Bleifuss Offoad		DM 84.95
C&C AlarmRot 2		**DM 89.95**
C&C AlarmRot 2	englisch	DM 89.95
Call to Power 2		DM 74.95
Call to Power 2 EV		DM 79.95
Chicken Run		DM 84.95
Colin McRae Rally2.0		**DM 79.95**
Delta Force 3 Land Warrio		**DM 89.95**
Delta Force 3 US		DM 119.95
Demonworld II		DM 79.95
Der Meistertrainer		DM 89.95
Die Gilde	FEB 01	DM 89.95
Der Patrizier 2		**DM 89.95**
Die Flucht v Monkey Island		**DM 89.95**
Die Siedler 4		**DM 79.95**
Die Sternenfahrer v. Catan		DM 74.95
Die Völker 2	MÄRZ 01	DM 89.95
Donald Duck Quack Attack		DM 69.95
Dschungelbuch/Groove Par.		DM 59.95
Ducati		DM 59.95
European Super League		DM 59.95
F1 Championship S2000		DM 79.95
F1 Official Team Manager		DM 79.95
F1 World Grand Prix 2000		DM 84.95
FIFA 2001		**DM 89.95**
Frontschweine		DM 79.95
Fur Fighters		DM 59.95
Giants	JAN 01	DM 89.95

Gorasul: Lost Souls		DM 79.95
Gothic	JAN 01	DM 79.95
Gunman Chronicles		DM 69.95
Gunman Chronicles uncut		DM 69.95
Half Life Gen. Pack V2		DM 49.95
Heist		DM 79.95
Heroes Ch. Warlords Wastel	JAN 01	DM 44.95
Heroes Ch. Conquest Under	JAN 01	DM 44.95
Heroes Ch. Master Element	JAN 01	DM 44.95
Heroes Ch. Clash Dragons	JAN 01	DM 44.95
Herrscher des Olymp:Zeus		DM 89.95
Hitman-Codename 47		DM 79.95
Homeworld II Cataclysm		**DM 54.95**
Hugo d. Geh. d. kik. Sonnen.		DM 49.95
Icewind Dale Add-On	JAN 01	DM 49.95
Industriegigant 2	JAN 01	DM 84.95
Insane		DM 79.95
Invasion Deutschland		DM 54.95
Jagged Alliance 2 1/2		**DM 69.95**
Kicker 2		DM 69.95
Messiah		DM 39.95
Metal Gear Solid		DM 69.95
Metal Gear Solid/englisch		DM 79.95
MoHO		DM 79.95
MS Casino Mirage Resorts		DM 54.95
MS Mech Warrior 4.0	JAN 01	DM 89.95
NBA Live 2001		DM 89.95
Need foe Speed Motor City	JAN 01	DM 79.95
No One Lives Forever		DM 79.95

No One Lives Forever US		DM 129.95
Pizza Connection 2		**DM 89.95**
Planescape Torment		DM 39.95
Pro Rallye 2001		DM 84.95
Projekt I.G.I.		DM 79.95
Pulleralarm		**DM 49.95**
Rainbow Six-Urban Operation		DM 34.95
Resident Evil 3: Nemesis		DM 89.95
Road To Eldorado		DM 49.95
Rouge Spear Urban		DM 59.95
RTL Skispringen 2001		DM 54.95
Rune		**DM 79.95**
Sacrifice		DM 89.95
Sheep		DM 74.95
Simon t. Sorcerer 3D		DM 79.95
Squad Leader		DM 79.95
Starfleet Command 2		DM 69.95
Starship Troopers	JAN 01	DM 69.95
Star Trek: Creator Warp 2		DM 59.95
Stupid Invaders	JAN 01	DM 79.95
Sudden Strike/englisch		DM 89.95
Swat 3 Elite Edition		DM 59.95
Techno Mage		**DM 89.95**
The Final Curse		DM 79.95
The Grinch		DM 69.95
The Mummy		DM 69.95
Tiger Woods 2001		DM 79.95
Timeline		DM 79.95
Tomb Raider: Die Chronik		**DM 84.95**

Wer wird Millionär?
PC GAMES
Art. Nr.: PCCD3814
ERHÄLTLICH
DM 64.95

Techno Mage
PC GAMES
Art. Nr.: PCCD2779
ERHÄLTLICH
DM 89.95

Die Siedler IV
PC GAMES
Art. Nr.: 3356
Release: Jan . 01
DM 79.95

Tomb Raider
PC GAMES
Art. Nr.: PCCD3984
ERHÄLTLICH
DM 84.95

Monkey Island
PC GAMES
Art. Nr.: PCCD3852
ERHÄLTLICH
DM 89.95

Projekt I.G.I.
PC CD
Art. Nr.: PCCD3811
ERHÄLTLICH
DM 79.95

gameplay™
THE GATEWAY TO GAMES

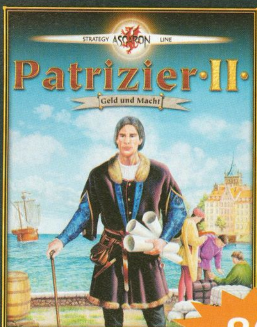
Damit zum Fest die Flocken stimmen!

INTERNET: WWW.GAMEPLAY.DE

... ODER RUND UM DIE UHR IM INTERNET BESTELLEN

DAS TOP SPIEL DES MONATS

Patrizier II



porto-freie Sonder-lieferung*

AB SOFORT

DM 89.95

PC GAMES
Art. Nr.: PCCD3396
ERHÄLTLICH



Unser Weihnachtsservice: Wer bis zum 21.12. bestellt, hat sein Päckchen rechtzeitig zu Heilig Abend unterm Baum.

Tony Haw's 2		DM	64.95
Totally Unreal Sp. Edition		DM	49.95
Tribes 2	JAN 01	DM	74.95
Tribes 2 US		DM	129.95
Tombstone 1882		DM	39.95
Uefa Soccer 2001		DM	74.95
Vampire: Die Maskerade		DM	79.95
V-Rally 2 Expert Edition		DM	69.95
Wer wird Millionär?		DM	69.95
Werner: Asphaltbrenner	JAN 01	DM	79.95
Wizard & Warriors Lim. Ed.		DM	99.95
Wizards & Warriors		DM	79.95
Woody Woodpecker Racing		DM	69.95
Worms World Party		DM	69.95
You Don't Know Jack 3		DM	74.95

PREISHAMMER !!!!

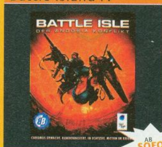
Anno 1602	DM	34.95
Byzantine	DM	9.95
Dungeon Keeper 2	DM	24.95
F1 Racing Simulation	DM	3.95
Genetic Evolution	DM	19.95
Grand Theft Auto 1	DM	9.95
Grand Theft Auto 2	DM	29.95
Ground C. Dark Conspiracy	DM	9.95
Käfer Total	DM	29.95
Outcast	DM	29.95
Sanitarium	DM	9.95
System Shock 2	DM	29.95
Unreal Tournament	DM	29.95

- Portofreie Sonder-Lieferung*
- !!!! Preishammer – aktuelle Top-Spiele zum Spitzenpreis
- TOP Top Spiel
- JETZT Jetzt vorbestellen – zum Release-Datum spielen
- 2 in 1 Bundle – all inklusive
- BUDGET Budget – Spiele-Klassiker zum Sonderpreis
- AB SOFORT Neuheiten – ab sofort erhältlich
- Die ersten Besteller dieses Artikels erhalten eine Überrachung!

Für das komplette Spiele-Angebot fordern Sie unseren kompletten Katalog an.

Lieferung innerhalb Deutschlands: Versandkosten: Post Nachnahme: 2.95 DM zzgl. NN-Gebühr. UPS Nachnahme: 16.50 DM. Vorkasse (nur Euroscheck bis 200.- DM) oder Kartenzahlung: 2.95 DM. Ab einem Auftragsvolumen von 3 Artikeln erfolgt die Lieferung Portofrei. Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variiren. Alle Angebote solange Vorrat reicht .
* Bei Lieferungen mit diesem Artikel berechnen wir weder Portokosten noch Nachnahmegebühren; lediglich Nachnahme-Besteller zahlen die Zustellgebühr der Post.

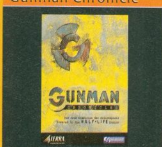
Battle Island IV



AB SOFORT

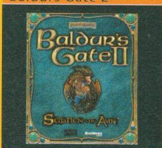
PC GAMES
Art. Nr.: PCCD3279
ERHÄLTLICH
DM 89.95

Gunman Chronicle



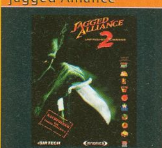
PC GAMES
Art. Nr.: PCCD4537
ERHÄLTLICH
DM 69.95

Baldurs Gate 2



PC GAMES
Art. Nr.: PCCD3681
ERHÄLTLICH
DM 79.95

Jagged Alliance



PC GAMES
Art. Nr.: PCCD4498
ERHÄLTLICH
DM 69.95



gameplay™

THE GATEWAY TO GAMES

WELTWEITER-WIRBEL

WELT-WEITER-WIRBEL

Sie kommt spät, aber sie kommt. Eine mächtige Woge von Online-Spielen, die Hunderte oder Tausende von Spielern gleichzeitig unterstützen, dröhnt dem Spielestrand entgegen. In dieser und der nächsten Ausgabe beschreiben wir die Sturmflut etwas genauer.

Mit Revolutionen ist es nicht einfach. Die konservativen Kräfte, in diesem Fall die Internetkosten, lassen selbst aufregende Ideen zu einem Nichts verkommen.

Doch pünktlich mit dem Aufkommen der Flatrates in Deutschland erreicht das »Massively-Multiplayer«-Spiel wundersame Blüten. Und wir gehen davon aus, dass es die Flatrates bei uns auch noch in einigen Monaten gibt, zumal der Internet-Betrieb aufgrund neuer gesetzlicher Verordnungen noch preisgünstiger werden dürfte. Aber welche mittelalterlichen oder utopischen Reiche erwarten uns? Und warum konzentrieren sich eigentlich so viele Entwickler plötzlich auf Onlinespiele?

Massively Multiplayer = massively Moneymaking

»Ultima Online« (siehe PC Player 12/97) war das erste lupenreine Onlinespiel eines großen Herstellers. Die überarbeitete Vollversion dieses bahnbrechenden Werkes (»Ultima Online: Renaissance«) finden Sie übrigens auf der Begleit-CD-A dieser Ausgabe. Zwar kränkelte Ultima Online zunächst an Geburtswehen wie Lags, Ärger mit Player-Killern und Abstürzen, dennoch entstand im Laufe der Zeit vor allem in den USA eine Spielergemeinde von weit über 10 000 Köpfen. Aber erst »Everquest« (siehe PC Player 5/99) war ein großer kommerzieller Erfolg. Die beeindruckende 3D-Grafik und die einfache Charakterentwicklung waren der Ultima-Welt überlegen, hinzu kam ein Fantasyreich, welches sich kontinuierlich weiterentwickelte. Dieser Einfall erwies sich als so spannungsfördernd, dass er von fast allen anderen Online-Entwicklern übernommen wurde. Mit »Asheron's Call« (siehe PC Player 2/2000) erschien die bislang einsteigerfreundlichste Variante des großen Onlinespiels, die sich aber stark an Everquest anlehnte und nicht so erfolgreich war.

Onlinespiele eignen sich ideal zum Geld verdienen. Der Kunde kauft sich nicht nur das Spiel, sondern muss auch eine monatlich anfallende Gebühr zahlen, meist beträgt diese zehn Dollar. Der Hersteller hat zwar Serverkosten und muss auch ein Team von Programmierern beschäftigen, die die Spielewelt beständig pflegen und weiterentwickeln, aber selbst wenn er nur 50 000 Kunden hat, hat der Hersteller jeden Monat feste Einnahmen in Höhe von über einer Million Mark. Wie viele feste Everquest-Spieler gibt es? Angeblich 450 000.



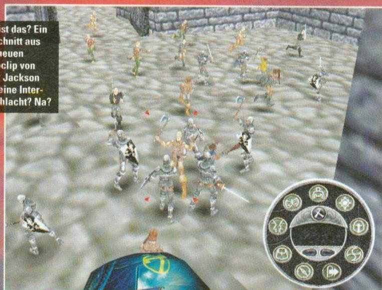
»Das ist ein Überfall. Geld (zehn Dollar) oder Leben!«

Krieg der Welten

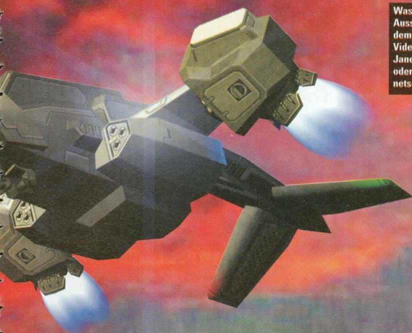
Eine feine Sache für Verant, den Entwickler von Everquest. Die sich offenbar herumgesprochen hat. In den nächsten Jahren werden viele ambitionierte Onlinespiele erscheinen, dabei wird kaum ein erfolgversprechendes Szenario ausgelassen. »Blade-Runner«-inspirierte Science-Fiction-Welten wechseln sich ab mit Weltraumschlachten, Abenteuern im Camelot der König-Arthus-Sage oder Licht-Säbel-Duellen auf Planeten des »Krieg der Sterne«-Universums.

Die zweite Generation der Onlinespiele stellt sich auf den folgenden Seiten und in der PC Player 2/2001 genauer vor. Und es wäre doch gelacht, wenn nicht auch für Sie etwas dabei wäre.

(PC Gamer/uh)



Was ist das? Ein Ausschnitt aus dem neuen Videoclip von Janet Jackson oder eine Internetschlacht? Na?



Diese freundlichen Jungs sind Söldner aus »Planetside«, dem ersten Ego-Shooter, der zugleich ein Massively-Multiplayer-Spiel ist.

INHALT

WELTWEITER-WIRBEL

WELTWEITER-WIRBEL

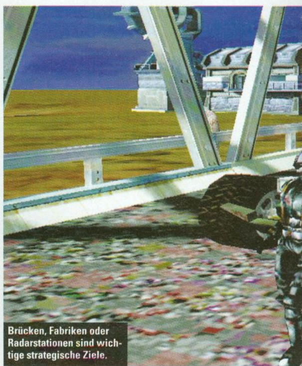
PLANETSIDE

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Verant/Sony
- **Genre:** Wirtschafts-3D-Shooter
- **Termin:** Sommer 2001
- **Internet:** www.verant.com
- **Spielerzahl:** Mehrere Tausend
- **Spielt sich wie:** Quake im Freien, nur größer und komplexer, dank etlicher Fahrzeuge, Bürgerrang und fester Söldnerbündnisse



Planetside könnte ein äußerst schönes und innovatives Onlinespiel werden. Grafikähnlichkeiten zu den Figuren und Fahrzeugen von »Halo« sind sicherlich kein Zufall.



Brücken, Fabriken oder Radarstationen sind wichtige strategische Ziele.

Ein 3D-Shooter ist für viele Spieler der Adrenalinstoß schlechthin. Wie aber wird es erst sein, wenn viele Tausend wild gewordener Söldner aufeinander losgehen?

Der Titel »Planetside« spielt in ferner Zukunft. Gewaltige Konzerne bekämpfen sich so rigoros, dass selbst Unternehmen wie Daimler-Chrysler oder Microsoft im Gegensatz dazu wie buddhistische Weltverbesserer wirken.

Denn die Firmen der Zukunft setzen zur Verwirklichung ihrer Ziele rücksichtslose Söldnerhorden ein. Ja, wenn's doch nur im echten Leben so einfach wäre. Aber noch bleibt ein echter Konzern-Krieg Computerspielern vorbehalten.

Es war einmal ein kleiner Söldner

Sie als Spieler sind einer dieser Söldner und beginnen in der Stadt, die von Ihrem Konzern kontrolliert wird. Es gibt vier dieser Großunternehmen, die sich auf verschiedene Aspekte spezialisiert haben: Militär, Forschung, Technologie und Bergbau. Je nachdem, welcher Fraktion Sie beitreten, erhält Ihre Spielfigur spezielle Fähigkeiten. Ihre »Geburtsstadt« ist sicher und friedlich, Waffen können Ihnen hier nichts tun. Sie besitzen sogar ein eigenes Appartement, in dem Sie sich für gewöhnlich zu Beginn einer jeden Session befinden.

»Eine Art Freiluft-Quake mit komplexen Zielen und Karrieremöglichkeiten.«

Wichtigster Einrichtungsgegenstand ist das Terminal, über welches Sie Nachrichten und Gerüchte erhalten sowie Aufträge annehmen.

Als Frischling versuchen Sie sich an einfachen Missionen, die im Grunde Tutorials sind und Ihnen das Spiel erklären. Botengänge, Patrouillenfahrten, eine Aufklärung in feindlichem Gelände oder der Überfall eines feindlichen Fracht-Konvois genügen für den Anfang. Mit diesen Aufträgen aber endet das gemütliche Herumlümmeln – die Wildnis außerhalb der Stadt wimmelt nur so von den Söldnern anderer Konzerne. Der vorausschauende Soldat schmiedet daher langfristige Bündnisse mit anderen Söldnern, er kann sich aber auch mit Zufallsbekanntschaften zu kurzfristigen »Parties« zusammenrotten. Durchlebt das Söldnergeschäft gerade eine Krise (Sie wurden besiegt), versorgt Ihre Firma Sie wieder mit einfachen Waffen und Rüstungen; im Gegenzug müssen Sie aber Ihr ganzes Online-Leben lang 20 Prozent Ihrer Einnahmen an Ihre Hüter abdrücken.

Vom Rekruten zum Veteranen

Grundsätzlich führen Sie immer nur einen Charakter, selbst wenn dieser im Verlauf des Spiels ins Gras beißt. Was er öfter tun wird. Das macht aber nicht so viel, Ihr Rambo entwickelt sich dennoch immer weiter und verliert nur seine Ausrüstung. Wichtigster Bedeutungs-Gradmesser ist der Bürgerrang, der mit jedem erfüllten Auftrag ansteigt. Mit höherem Bürgerrang dürfen Sie sich neue Implantate einbauen, bessere Waffen kaufen und vorher unzugängliche Spiel-Modi ausprobieren. Waffen gibt es viele: Die gefährlichsten sind in Fahrzeugen eingebaut. Ein dicker Panzer ist für einen einzelnen Söldner allerdings nur schwer zu erwerben; hier sollte ein



Dieser Söldner hat keine Waffe, was aber kein Grund ist, unvorsichtig zu werden.





Fahrzeuge besitzen große Bedeutung. Bis Sie sich aber solch einen Mords-Panzer leisten können, wird einige Zeit vergehen. Anfangs ist man schon auf einen kleinen Buggy sehr stolz (siehe linkes Bild).

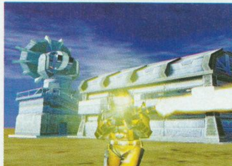
erprobtes Regiment von Online-Kameraden zusammenlegen. Um die verschiedenen Waffen zu bedienen und den Brocken gleichzeitig noch zu fahren, sind sowieso mehrere Söldner nötig. Steigen Sie im Bürgerrang immer weiter auf, erhalten Sie noch andere Privilegien. Der Söldner von Welt hat eine klangvolle Position innerhalb seines Schutz-Konzerns und erhält vielleicht auch ein schöneres und größeres Appartement.

Hohes Ansehen genießen die Anführer großer Söldnergruppen. Diese Gruppen bilden im Gegensatz zu einem 3D-Shooter-Clan einen echten Machtfaktor, der auf das Spielgeschehen Einfluss hat und ab einer gewissen Größe genau wie ein Konzern Aufträge an andere Spieler oder kleinere Söldnergruppen vergibt und auch Belohnungen verspricht. Für den einsamen Wolf unter den Onlinespielern ist Planetside allerdings nicht gut geeignet. Alle größeren Aufträge verlangen Teamarbeit; wenn man schon kein festes Söldnerbündnis will, sollte man wenigstens einer auf eine Online-Session beschränkten Kampfgemeinschaft beitreten. Ähnliche Gruppenzwänge sind auch aus anderen Onlinespielen bekannt. Bei Planetside werden sie noch wichtiger, da man in der Hauptsache gegen andere Spieler antritt. Stirbt der Spieler, können seine Genossen die Habe des Unglücksraben im Auge behalten, bis er zum Ort des Kampfes zurückgekehrt ist. Es wird übrigens nur wenige Waffen geben, die sehr wertvoll oder einzigartig sind. Die Entwickler meinen, es ist frustrierend genug abgeschossen zu werden, selbst wenn man dabei keinen unersetzlichen Laser verliert. Der Bürgerrang als eigentlicher Erfolgsindikator bleibt, egal, was passiert.

»Einsame Wölfe sind hier noch viel einsamer.«

Shooter mit Infrastruktur

Ausgangspunkt aller Aktivitäten ist für gewöhnlich die Heimatstadt Ihres Konzerns, es gibt aber auch freie Städte, die keinem Konzern angehören, so genannte »Sanctuarys«. Eine sinnvolle Sache; die Spielewelt besteht aus verschiedenen Kontinenten, die ungefähr acht mal acht Kilometer groß sind. Bei lediglich vier Konzernstädten gäbe es viel leblose Landschaft, außerdem erfüllen die Sanctuaries wichtige Aufgaben. Sie sind eine entmilitarisierte Zone; alle Schießprügel werden dort vollautomatisch gesichert. Da die Konzerne keinen Einfluss haben, sind sie zugleich ein Ort des Friedens und des Handelns. Selbst Rivalen aus verschiedenen Konzernen, die sich sonst bis aufs Blut bekämpfen, können hier miteinander sprechen: »Hallo, Du mieses Stück Abfall vom blutrünstigen Konzern B. Wir, die Söldner vom glorreichen und im Grunde friedliebenden Konzern A, sollten Dich hassen und verachten. Aber Du hast in der letzten Schlacht gut gekämpft und verdienst unseren Respekt als Krieger. Lass uns einen trinken gehen.« Und vielleicht besitzt dieser schäbige Söldner des Konzerns B noch eine Waffe, auf die man schon lange scharf war, und ist sogar bereit, sie zu verkaufen.



Keine schlechte Grafik für ein reines Online-Spiel. Oder? Sagen Sie jetzt nichts Falsches.

Es ist erklärtes Ziel der Entwickler, die Spieler dazu anzuregen, in möglichst großen Scharen zusammenzuarbeiten. Dies geht nur mittels zugkräftiger Belohnungen. Auch hier spielen die Sanctuarys eine Rolle. Wenn eine genügend große Gruppe von Spielern (etliche Dutzend) zusammenarbeitet und einen Massenangriff auf eine freie Stadt startet, kann sie diese erobern. Alle ökonomischen Vorteile, Waffen und Rohstoffe kommen dieser Gruppe nun zumindest begrenzte Zeit zugute. Und ordentlich Ruhmespunkte für den Bürgerrang gibt es außerdem.

Wie wirkt sich die Ökonomie noch aus? Hierzu ein Beispiel. Eine Gruppe des Konzerns A wird angeheuert, um einem Konvoi Geleitschutz zu geben, der auf dem Weg zu einer freien Stadt ist. Eine andere Gruppe des Konzerns B hat den Auftrag, eben diesen Konvoi zu überfallen und alle seine Waren zu erbeuten. Die beiden Gruppen, jede so zehn bis zwölf Spieler stark, treffen sich mitten in der Wildnis und es kommt zum Kampf. Klingt bis hier ungefähr so, wie man es von Spielen wie »Tribes« gewohnt ist.

Erobert aber nun Konzern B mit seinen Mannen den Konvoi, hat die neutrale Stadt darunter zu leiden. Beförderte der Konvoi zum Beispiel Solanite-Kristalle, wird es der Sanctuary an eben diesen Kristallen fehlen. Die Preise für bestimmte Waffen und Güter werden steigen, oder es wird sie gar nicht mehr geben.

Einfacher Shooter, komplexer Shooter

Wem das jetzt alles zu schwierig klingt (»Ich will kämpfen und keine Rohstoffe verwalten«), der kann sich entspannt zurücklehnen. Sie können sich in die Obhut eines Clans begeben, die Feinde angreifen, die man Ihnen benennt und die Entscheidungen anderen überlassen. Und irgendwo sind auch für Einzelkämpfer immer ein paar Feinde, die es sich zu attackieren lohnt.

Sein volles Potenzial wird dieser »Online-Wirtschafts-Shooter« aber vermutlich erst entfalten, wenn Sie das Söldnergeschäft ernsthaft betreiben, immer schön auf Ihren Bürgerrang und die damit verbundenen Privilegien schielen, und mit etlichen Online-Kumpels eine verschworene Truppe bilden. Entwickler Verant hat dank seiner Everquest-Spiele viel Erfahrung. Wir rechnen mit einem gut austarierten, spannenden und vermutlich auch erfolgreichen Söldner-Epos.

(PC Gamer/uh)

WELTWEITER-WIRBEL

WELTWEITER-WIRBEL

BIG WORLD: CITIZEN ZERO



Je mehr Fähigkeiten Sie erlernen (etwa Computerhacken), desto wertvoller werden Sie für die Overarchs. Ein kaum zu überschätzender Vorteil.

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** MicroForte
- **Epoche:** Science-Fiction
- **Termin:** 4. Quartal 2001
- **Internet:** www.microforte.com/bigworld
- **Spielerzahl:** 10 bis 20 000
- **Spielt sich wie:** Blade Runner im Knast, zudem mit übler Amnesie



Big World spielt auf einem Gefängnisplaneten; ob Ihnen wenigstens Motorradfahren ein Gefühl von Freiheit vermittelt? Um Führerscheine und Alkoholkontrollen brauchen Sie sich immerhin nicht zu sorgen.

Erst wurden Sie auf einen fernen Planeten verbannt und dann kam auch noch der Knast hinzu. Doch selbst hinter Gittern kann das Leben spannend sein.

Der Richter: »Müller, Sie werden wegen obszöner Nieserei auf dem Bürgersteig zu zwei Wochen Gefängnis verurteilt. Haben Sie noch etwas zu sagen?«

Der Angeklagte: »Ja, hohes Gericht. Es tut mir leid, ich will es auch nie wieder tun, und darf ich meinen PC mit in die Zelle nehmen?«

Prost Mahlzeit

Im Gefängnis kann Müller hoffentlich ungestört seinen Online-Zwang ausleben; »Big World: Citizen Zero« passt ideal zur gemütlichen Zellenatmosphäre. Der Entwickler Microforte ist in Deutschland noch ein unbeschriebenes Blatt, aber kein Nobody. Von Interplay erhielt man Auftrag und Lizenz für »Fallout Tactics« und wer diese hochklassige Rollenspielreihe als Strategiespiel weiterführen darf, muss gewisse Talente haben.

Bei Big World befinden Sie sich auf dem Gefängnis-Planeten »Neo Eden«, der von der Außenwelt völlig abgeschnitten ist. Vor kurzem gab es einen Aufstand gegen die Wachen und nun haben die Insassen ihre eigenen Hierarchien errichtet. An der Spitze stehen die so genannten »Overarchs«, die am besten mit mittelalterlichen Lehnherren zu vergleichen sind. Jeder hat sein eigenes Gebiet und kämpft mit den anderen Overarchs darum, seinen eigenen Machtbereich zu erweitern.

Was soll ich hier bloß?

Wie in den meisten Onlinespielen, die oft große Ähnlichkeit mit einem Rollenspiel haben, sind Sie anfangs ein ganz kleines Licht, ein Gefangener, der die Revolte nur am Rande mitbekommen hat. Bei allen Insassen befindet sich ein Mikrochip im Kopf, der große Teile des Gedächtnisses gelöscht hat. Sie haben zwei Primärziele: In der kriminellen Hierarchie aufsteigen und die Einschränkungen, die der Chip Ihrem Gehirn auferlegt, wieder zu beseitigen. Wie das im Einzelnen abläuft, ist noch unklar; aber mit jeder Chipauffrischung erhält der Spieler einen Teil seines Gedächtnisses zurück und erfährt mehr über sich und sein Vorleben. Damit dies nicht zu schematisch wird, müsste eigentlich jeder Spieler eine eigene Hintergrundgeschichte erhalten. Wenn das funktioniert, erhält Big World eine wesentlich intensivere Atmosphäre als die meisten Onlinespiele. Sie spielen keinen Helden, der bei Null anfängt, sondern einen Charakter mit düsterer Vergangenheit.

Auch sonst geht Big World fortschrittliche Wege: Die Aufträge sind komplex und oft nur mittels Teamarbeit verschiedener Gefangener zu lösen. Sollen Sie zum Beispiel einen Einbruch durchführen, öffnet der Hacker die Sicherheitstür; der Kämpfer stürmt hindurch und erledigt die dahinter befindlichen, überraschten Wachen. Wichtigstes Spielelement sind die Overarchs. Obwohl diese vom Computer geführt werden, ähneln Sie in weiten Teilen den Spielfiguren. Sie besitzen ihr eigenes Inventar, eine natürlich nur rudimentäre Persönlichkeit und residieren in einem Hauptquartier. Wenn Sie und andere Spieler die Aufträge eines Overarchs annehmen und erfüllen, können sich die Machtverhältnisse auf Neo Eden ändern. Der Overarch zieht dann in ein neues und schöneres Hauptquartier und belohnt Sie außerdem.
(PC Gamer/uh)


Schockierend: Überall lange, düstere Gänge, aber weit und breit keine Putzfrau.

WELTWEITER-WIRBEL

DARK AGE OF CAMELOT


Troll, Kobold, Zwerg; welches Monsterl hätten Sie denn gern?

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Mythic Games
- **Epoche:** Mythisches Mittelalter
- **Termin:** Sommer 2001
- **Internet:** www.mythicgames.com
- **Spielerzahl:** 2000 bis 3000
- **Spielt sich wie:** König Artus' Ritter und Mythenwesen versuchen sich in Capture the Flag



Wenn Banditen zu vorwitzig werden: Diese Ritter rösten den Anführer der Bande gut durch.

Ein Ritter und ein Troll im Feld – die Schlacht wird episch, wie bestellt.

Lanzelot, Prinz Eisenherz, Merlin der Zauberer: Bekannte Figuren aus Entenhausen, die nun wirklich ein jeder kennen sollte.

Als Nachbarn von Onkel Dagobert hatten sie allerdings nicht viel zu lachen. Sie sind deshalb ins Mittelalter umgezogen, kämpfen dort um Ruhm und Ehre und erleben zahlreiche Abenteuer. Schon aufregend.

Scherz beiseite

Die Jungs entspringen natürlich der Sage um König Artus, sind unzählige Male verfilmt oder verzeichnet worden und fast ebenso bekannt wie Donald der Enterich. Für ein großes Online-Spiel bieten sie sich gut an; eine aufwändige Hintergrundgeschichte muss man als Entwickler gar nicht mehr erfinden. Nur halt das Ganze etwas systematisieren: Es wird nicht nur das Camelot des guten Königs geben, sondern auch noch zwei große Nachbarländer, die mit gar ulkig Volk gefüllt sind.

In England leben nur Menschen, was nicht völlig überraschend ist. Sie bestehen aus vier Rassen: den vielseitigen Bretonen, den kraftvollen Hochländern, den schnellen und raffinierten Sarazenen (ein arabisches Hilfsvolk, welches schon einige Generationen lang in England lebt) und den Avaloniern, von denen es heißt, sie beherrschen uralte Magie. Alle zusammen helfen König Artus, sein Reich in Ordnung zu halten und es vor Feinden zu beschützen. Widersacher gibt es viele: Im Norden liegt Hibernia, wo die barbarischen Kelten leben. Die sind allerdings noch harmlos im Vergleich zur Riesenrasse der Fierbolg, den Echsenmenschen und den Elfen, die sich ebenfalls dort herumtummeln. Und dann liegt nicht weit entfernt das Reich der Norweger, die sich aus noch seltsameren Rassen zusammensetzen: Wikingern, Zwergen, Trollen und Kobolden. Völlig klar, dass die viehischen Norweger die braven Engländer verachten und diese sich schon immer über die schlechten Essmanieren der Kelten geärgert haben. Die zwölf Rassen, die sie natürlich alle spielen können, lächeln Ihnen auf obigem Gruppenfoto entgegen.

Reich gegen Reich

Damit es außer der gegenseitigen Abneigung noch weitere Gründe für verbissene Schlachten gibt, sind weiträumig mächtige Relikte verteilt. Übergeordnetes Spielziel eines jeden Einwohners ist es, diese Relikte zu erobern. Außerdem besitzt jedes Reich magische Schreine, die unbedingt verteidigt werden müssen. Hier könnte ein Haken für die Spielbalance stecken: Wie wollen die Programmierer verfahren, wenn die Spieler eines Reiches zu mächtig werden und den unterlegenen Völkern mehr und mehr Schreine entreißen? Endet die Online-Party etwa abrupt, wenn alle Schreine von einem Reich erobert wurden? Wir werden sehen.

Als schwacher Ritter oder Riese der ersten Stunde sind Ihnen die Grenzgefechte noch herzlich egal. Sie haben genug damit zu tun, die Umgebung Ihrer Heimatstadt weit weg von den Grenzen der anderen Reiche zu erkunden, Ihre Spielfigur zu entwickeln und vielleicht den einen oder anderen Drachen zu töten. Nur die erfahrenen Spieler wagen sich in die Grenzkriege und gegen den grimmigsten Feind, den es in Computerspielen gibt: andere menschliche Spieler.

Dank seines mythischen und doch halbwegs realen Hintergrunds und den zwölf Rassen mit ihren jeweils eigenen Charakterklassen macht das Programm einen interessanten Eindruck. Beta-Testphasen sind bereits angelaufen, wodurch der Veröffentlichungstermin Mitte nächsten Jahres realistisch wirkt. **(PC Gamer/uh)**

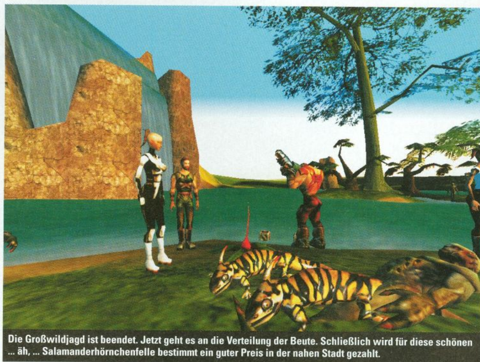


Auch im Mittelalter verwendet man gerne übersichtliche Tabellen für die Charakterdarstellung.

ANARCHY ONLINE

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Funcom
- **Epoche:** Science-Fiction
- **Termin:** 1. Quartal 2001
- **Internet:** www.anarchyonline.com
- **Spielerzahl:** ungefähr 3000
- **Spielt sich wie:** Everquest in der Zukunft, mit einem epischen, vier Jahre lang schwellenden Konflikt



Die Großwildjagd ist beendet. Jetzt geht es an die Verteilung der Beute. Schließlich wird für diese schönen ... äh, ... Salamanderhörnchenfelle bestimmt ein guter Preis in der nahen Stadt gezahlt.

Für Konfliktpotenzial wird in allen neuen Online-Spielen ausreichend gesorgt. Hier ist es der klassische Kampf des edlen Wilden gegen den verdorbenen Zivilisierten.

Der Planet Rubi-Ka war ein gemütliches Fleckchen. Etwas zu gemütlich. Jeden Morgen ging die Sonne auf und jeden Abend wieder unter. Und das waren die Höhepunkte des Tages.

Bloß gut, dass es auf Rubi-Ka das seltene Mineral Notum gibt. Und so landete eines Tages die teuflische Omni-Tek Mecacorp auf dem Planeten, um ihn nach allen Regeln der Kunst auszubeuten. Für die Eingeborenen die Gelegenheit, mal etwas anderes zu tun, als Eier aus den Nestern von Flugechsen zu stibitzen und Rhinomänner zu jagen.

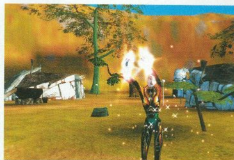
Technik gegen Heldenmut

Sie haben die Wahl: Wollen Sie die schlaffen Eingeborenen auf Trab bringen und bestmöglichst ausrotten? Omni-Tek ist eine Firma ganz im Geiste moderner Geschäftsphilosophie: Moral und Anstand sind ihr Fremdwörter. Oder wollen Sie als verstörter Wilder die Fremden, die sich hier so schonungslos breit machen, wieder vertreiben?

Je nach Wahl spielt sich »Anarchy Online« völlig anders. Auf Seiten der Omi-Tek haben Sie den Rückhalt eines gigantischen Konzerns. Sie werden mit hochwertiger Ausrüstung wie medizinischer Hilfe versorgt und erhalten regelmäßig Aufstiegsmöglichkeiten in der Omni-Tek-Hierarchie sowie Schulungen. Dafür sind Sie aber an die strapaziöse Firmenroutine gebunden, müssen die Anordnungen Ihrer Vorgesetzten befolgen und bisweilen unerquickliche sowie mühevolle Aufgaben erfüllen. Die verschiedenen Clans, zu denen sich die Eingeborenen zusammengeschlossen haben, besitzen natürlich nicht die schier unbegrenzten Ressourcen des Bergbau-Multis.



Ein so genannter Brute, ein genetisch gezüchteter Kämpfer. Die müssen nicht schön sein.



Dank der Nanotechnologie kann man selbst in der Science-Fiction-Welt von Anarchy Online zaubern.



Nanotechnologie ist nicht nur wirksam, sondern sieht darüber hinaus auch noch gut aus.

Wenn Sie in der Rolle der Ureinwohner Ihre Kampffähigkeiten verbessern wollen, müssen Sie Omni-Tek-Söldner angreifen, als Techniker lernen Sie nur durchs reale Bombenbasteln dazu und wenn Sie eine politische Karriere anstreben, verhandeln Sie direkt mit anderen Stämmen. Dafür ist der Zusammenhalt der einzelnen Mitglieder viel größer als bei den überheblichen Omni-Teklern. Etwa: »Mein Wigwam ist Dein Wigwam.« Es gibt grundverschiedene Clans. Als Sentinel setzen Sie auf nackte Gewalt (»Nieder mit Omni-Tek!«), Angehörige des friedliebenden New-Dawn-Stammes sind eher Blumenkinder: »Auch Omni-Tekler sind Computerspieler. Lasst uns mit ihnen verhandeln.«

Das lange Spiel

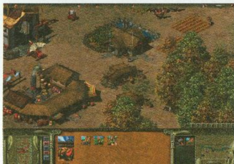
Funcom hat mit Anarchy Online große Pläne. Pünktlich mit Spielbeginn wird eine Hintergrundgeschichte einsetzen, die auf vier reale Jahre angelegt ist. In dieser Geschichte werden sich die Kräfteverhältnisse immer wieder ändern und der Konflikt gegen Ende in einen klassischen Showdown münden. Eine der beiden Seiten wird es danach nicht mehr geben. Vermutlich ist der Ausgang selbst für die Programmierer noch offen, aber Tausende von kleinen und auch großen Aufgaben warten schon auf die Spieler. Mit diesem prallgefüllten Drehbuch will Funcom der Langeweile keine Chance geben und den Bezug zum Spiel erhöhen. Aber ob die Computerspieler wirklich vier Jahre lang einem einzigen Programm die Treue halten? **(PC Gamer/uh)**

THREE KINGDOMS
IM JAHR DES DRACHEN

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Overmax/Eidos
- **Genre:** Echtzeitstrategie
- **Termin:** 1. Quartal 2001
- **Internet:** www.eidos.de
- **Besonderheiten:** Basiert auf historischen Ereignissen und einem Roman aus dem 14. Jahrhundert ■ Sehr variable Strategien möglich

Das alte China ist ein unerschöpflicher Quell für strategische Studien – ganz besonders die Ära der drei Königreiche. Eidos will sie uns in einer Echtzeitstrategie der Sonderklasse näher bringen.


Sehr hübsch und äußerst detailliert – man achte allein mal auf die Bäume!

Auffällig dabei ist schon auf den ersten Blick, dass das Spiel eine große Menge verschiedener Möglichkeiten bietet, aber dennoch auf den wichtigsten Ereignissen dieses »Chinesischen Interregnums« basiert.

Dies bedeutet zum einen, dass Sie sich mit den verschiedenen Teilbereichen der Ökonomie auseinander setzen müssen: Landwirtschaft, Handel und Forschung gehören zu den unabdingbaren Voraussetzungen eines erfolgreich erobernden Generals. Vor allem Letzteres ist besonders wichtig, haben doch neue Technologien schon so manchen Krieg entschieden. Aber auch die klassischen Betätigungsfelder der Schlachtfelder stehen Ihnen hier offen, und das gilt für die geheimen Verhandlungs-Hinterzimmer in gleicher Weise.


Ob seinerzeit wirklich solche Kollegen in China herumgelaufen sind, wollen wir lieber nicht diskutieren – aber mehr Spaß macht ein bisschen Magie allemal ...

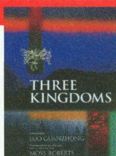
Schnief! Diese Schlacht werden wir wohl verlieren.

Darüber hinaus soll es sogar möglich sein, den Sieg ohne eigentliche militärische Unterwerfung zu erringen. Kontrolle des Handels, technische Übermacht oder die politische Vorherrschaft durch Erschaffung eines Bündnissystems werden vom Hersteller als alternative Möglichkeiten aufgezählt – wenn es denn tatsächlich so implementiert werden kann, wäre Three Kingdoms einer der wenigen Fälle jenseits der »Master of Orion«-Reihe und den verschiedenen Mitgliedern der weitläufigen »Civilization«-Familie.

Jedes der drei beteiligten Imperien kann natürlich mit besonderen Bedingungen aufwarten: Sowohl im Bereich der Technik als auch der kulturellen Möglichkeiten unterscheidet sich das Trio deutlich, so dass das Spiel immer wieder neue Herausforderungen bietet, je nachdem, wessen Partei Sie ergreifen. Die Grafiker des Projekts haben, wie hier ersichtlich, ganze Arbeit geleistet, und zum Schluss noch eine gute Nachricht für die Multiplayer-Freunde: Bis zu acht Parteien gleichzeitig können per Netzwerk oder Internet um die Vorherrschaft rangeln. **(jn)**

SO WAR DAS DAMALS WIRKLICH!

Zum Ende des zweiten nachchristlichen Jahrhunderts geht auch in China eine Epoche zu Ende: Die zweite Han-Dynastie taumelt in einem Hungeraufstand der einfachen Bauern ihrem Untergang entgegen. In den Wirren nach dem Fall des Kaisers etablieren sich drei Nachfolgestaaten. Fast zwölfhundert Jahre später verarbeitet Luo Guanzhong die Geschichte zu einem auch heute noch erhältlichen historischen Roman (Luo Guanzhong: Three Kingdoms, University of California Press 1999, 488 Seiten). Die Online-Versionen des Textes finden Sie übrigens unter www.geocities.com/Hollywood/Academy/8100/index.htm, darunter eine mit amerikanisch umbenannten Handlungsträgern – klar, wer nicht zählen kann, kann sich auch keine chinesischen Namen merken. Tja, und in den letzten Jahren des alten Jahrtausends strickt Koei schließlich die vielbeachtete Strategiespiel-Serie »Romance of the Three Kingdoms« aus dem reichhaltigen Stoff.



Luo Guanzhongs drei Königreiche.



Wälder und Berge bilden oft hervorragende Verstecke für Ihre Truppen.

THRONE OF DARKNESS

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Click Entertainment/ Sierra
- **Genre:** Action-Rollenspiel
- **Termin:** 1. Quartal 2001
- **Internet:** www.havas.de/home page/games/sierra/throne-of-darkness
- **Besonderheiten:** Fernöstlicher Diablo-Klon von zwei Ex-Diablo-Machern ■ 7 Samurai-Klassen ■ Bis zu 4 Spielfiguren gleichzeitig in Aktion ■ Über 20 Monstertypen (x 3 Variationen) ■ Bis zu 35 Spieler gleichzeitig

Ein paar Blizzard-Flüchtlinge wollen die Diablo-Thronfolge antreten. Mit sieben glorreichen Samurai schreddern Sie Monster aus der japanischen Mythologie.



Einsam und allein? Das muss nicht sein! Mit einem Samurai-Quartett werden Männerfreundschaften gepflegt und Monster schneller zerlegt, als Sie »Toshiro Mifune« sagen können.

Eine ganze Zocker-Generation hat die merkwürdige Suchtwirkung des simplen »Diablo«-Spielprinzips verinnerlicht, analysiert und seziert. Aber warum schafft es außer Blizzard niemand, diesem Konzept so viel Spielspaß zu entlocken?

Viele Klon-Versuche sind gescheitert, doch die Macher von »Throne of Darkness« sind guter Dinge. Kein Wunder, schließlich haben Art Director Ben Haas und Chef-Programmierer Dorion Gartner einst maßgeblich am ersten Diablo mitgewirkt. Die 30 Mitarbeiter von Click Entertainment werkeln derzeit an einem unehelichen Diablo-Neffen, der durch Heldengrüppchen-Verwaltung und Fernost-Szenario Neugier weckt. »Ich hatte vom mittelalterlichen Europa genug«, stand für Ben Haas nach mehreren Jahren als Diablo-Grafiker fest. Die Inspiration zum Japan-Szenario kam ihm beim Angucken des Filmklassikers »Throne of Blood«, den Akira Kurosawa 1957 inszenierte (deutscher Titel: »Das Schloss im Spinnwebwald«). Click Entertainment hatte sogar einen offiziellen Film zum Spiel in Erwägung gezogen. Die damit verbundenen hohen Lizenzkosten bescherten dieser Idee allerdings ein rasches Harakiri.

Vier Samurais gleichzeitig

Im Gegensatz zu Diablo steuern Sie nicht einen einzigen Helden, sondern eine siebenköpfige Party. Jeder Samurai gehört zu einer anderen Klasse, namentlich Bogenschütze, Magier, Berserker, Ninja, Schwertmeister, Anführer und Sumo-Wonneproppen. Maximal vier Spielfiguren sind gleichzeitig im Einsatz, aber Sie dürfen jederzeit das Personal auswechseln (die anderen Samurais hocken inzwischen auf der Reservebank). Je nach Hindernissen und Gegnern empfehlen sich andere Konfigurationen. Eine Barrikade steht im Weg? Der Sumo zertrümmert alles, was sich ihm in den Weg stellt. Distanzwaffen sind gefragt? Bogenschützen und Ninja aufs Schlachtfeld scheuchen.

Einen Helden steuern Sie direkt, die Kollegen folgen bestimmten Verhaltensmustern. »Playcalling« nennen die Entwickler von Click Entertainment den Wechsel der Spieltaktik. Vorher definierte Marschrouten werden blitzschnell per Tastendruck ausgewählt.

Dadurch haben Sie Einfluss auf Formation und Verhalten der computergesteuerten Party-Mitglieder. Die gesammelten Erfahrungspunkte werden durch die Anzahl der aktiven Spielfiguren geteilt. Es liegt an Ihnen, ob Sie alle Samurai gleichmäßig aufbauen oder sich auf ein paar Lieblinge konzentrieren. Jede Klasse kann drei Waffengattungen benutzen. Üben Sie schon mal die Aussprache von Vokabeln wie Wakizashi (Kurzschwert), Shuriken (Wurfstern) oder Naginate (Hellbarde). Damit der Spieler langsam mit den Eigenheiten der sieben Helden vertraut wird, stößt ein Samurai nach dem anderen im Spielverlauf zu Ihrer Party. Jede Persönlichkeit hat eine kleine Hintergrund-Story, die durch schicke Zwischensequenzen im Anime-Stil erläutert wird.

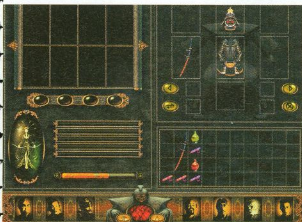
So ist es recht: Ein Samurai hat seine passenden Schulterpolster immer dabei und ist einem kleinen Kämpfchen nicht abgeneigt.

Wir müssen alle Opfer bringen

Das Zaubersystem erinnert stark an den Skill-Aufbau von Diablo 2. Jeder Samurai kann jeweils zehn Fertigkeiten in vier Kategorien lernen. Die Fachgebiete Feuer, Erde, Blitz und Wasser sind bei allen Helden gleich, aber innerhalb dieser Schubladen gibt es teilweise anderen Hokuspokus. Insgesamt 80 verschiedene Zauber verteilen sich auf die sieben Spielfiguren. In erster Linie erwarten Sie die üblichen Variationen von Angriffszaubern (Blitzmagie, Feuerattacke und so weiter),



Viele Monster sind der japanischen Mythologie entliehen. Aus dem Kappa (rechts oben) könnte man viele Dosen mit Schildkröten-Suppe machen.



Überflüssiges wird im Schmied-Menü (links) auf die Theke gelegt. Der allzeit bereite Handwerker bastelt daraus Ausrüstungsgegenstände.



Hitzfelds Rotationsprinzip erfreut sich unerwarteter Verbreitung. Am unteren Bildrand ist das Auswechselmenü zu sehen, mit dem Sie die Party-Zusammensetzung ändern.

sowie Heilung und Resistenzen gegen bestimmte Elemente. Die Wirkung jedes Sprüchleins lässt sich in mehreren Stufen ausbauen. Viele Highend-Geschosse werden erst zugänglich, wenn man vorher Pünktchen in die Grundlagenforschung der jeweiligen Gattung gesteckt hat.

Sobald ein Held genug Monster geschnetzelt hat, um einen Level aufzusteigen, bekommt er sechs Punkte spendiert. Damit lassen sich die Talentwerte Stärke, Gewandtheit, Charisma und Ki (entspricht Mana) beliebig ausbauen. Im Gegensatz zu Diablo 2 erhalten Sie aber keine Punkte für den Ausbau der Zauber-Fertigkeiten. Sie müssen den jeweiligen Göttern schon etwas Schönes opfern, um diese wichtigen Magie-Vitaminspritzen zu erhalten. Der für solche Dienstleistungen zuständige Bereitschafts-Priester kann jederzeit aufgerufen werden. Sie packen dazu einfach eine Schippe entbehrlicher Gegenstände in die Opferschale und der Priester lässt Sie wissen, ob die Spende für ein Pünktchen reicht.

»Maximal vier Samurais sind im Einsatz, die anderen hocken auf der Reservebank.«

Sammeln und tauschen

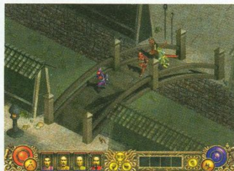
Das Gegenstück zum Priester ist der Schmied, bei dem Sie verschiedene Gegenstand-Kombinationen gegen Super-Items eintauschen. Packen Sie beispielsweise fünf Anfänger-Bögen auf seine Ladentheke, kann der gute Mann einen Experten-Bogen daraus basteln. Rücken Sie mit magischen Gegenständen als Extra-Zutaten heraus, um der Handarbeit zusätzliche Sonderfähigkeiten zu verleihen. Leider verändern nicht alle angelegten Ausrüstungsgegenstände das Aussehen Ihrer Spielfiguren. Pro Charakter gibt es jeweils drei Helm-, Waffen und Rüstungs-Looks.

Gekämpft und geplündert wird in zehn großen Leveln. Click Entertainment verspricht fünf zu befreiende Burgen, die jeweils aus einem Innenbereich und Drumherum-Örtlichkeiten jenseits der Schlossmauern bestehen. Dazu kommt eine gebirgige Oberwelt samt Geheimgängen und einem Höhlensystem, das immer wieder neu von Monstern bevölkert wird genau richtig für den kleinen Erfahrungspunkte-Hunger zwischendurch. Für Mehrspieler-Freunde ist ein »King of the Hill«-Spielprinzip geplant, bei dem bis zu fünf Clans mit jeweils sieben Samurais antreten – macht unterm Strich 35 Spieler gleichzeitig.

Für ein paar Pixel mehr

Die Grafiktechnik von Throne of Darkness setzt auf vorgerenderte Sprites. Im Vergleich zu Diablo 2 ist die Auflösung mit 800 mal 600 Pixeln eine Stufe höher. Dadurch wirken die Spielfiguren und Monster relativ groß, ohne dass die Übersicht dabei zu Grunde geht. Die Diablo-Seelenverwandtschaft ist dennoch unübersehbar. Anzeigen für Lebens- und Zauberenergie, das Inventar oder die Struktur der Talentbäumchen erinnern schon fatal an einen gewissen Höllenfürsten.

Der Throne-Version, die wir bei Click Entertainment gespielt haben, stehen noch einige Feature-Einbauten und Feinschliff-Maßnahmen bevor. Den anvisierten Termin »1. Quartal 2001« genieße man deshalb mit Vorsicht, aber wir sind ja durch diabolische Terminverschüttungen abgehärtet. **(hl)**



Ihre Helden haben keinen Blick für die Japan-Architektur. Sie steuern einen beliebigen Charakter, die Kollegen wetzen computergesteuert hinterher.

DA HAT ES CLICK GEMACHT

Als Diablo fertig war, unterbreitete Grafiker Ben Haas seinem damaligen Boss Erich Schaefer die Idee eines Samurai-Spiels. Doch Blizzard wollte lieber Diablo fortsetzen, woraufhin sich Ben zusammen mit Diablo-Programmierer Doron Gartner selbstständig machte: Mitte 1997 wurde Click Entertainment in San Francisco gegründet.

Zunächst wanderte das ambitionierte Traumprojekt Throne of Darkness auf Eis. Um Kapital in die leeren Kassen zu kriegen, widmete sich das Team der weniger glamourösen Auftragsarbeit »Barbie Super Sports« für Mattel. Als es dann mit Throne richtig losgehen sollte, musste ein Publisher-Wechsel verdaut werden. Eigentlich war schon ein Vertrag mit Acclaim unterschrieben, doch ein halbes Jahr später zog sich diese Firma ganz aus dem PC-Bereich zurück. Sierra war schnell zur Stelle, um die Veröffentlichungs-Rechte für das Action-Rollenspiel aufzupicken. Inzwischen ist Click Entertainment von drei auf 30 Mitarbeiter gewachsen. »Es hat mich überrascht, wie lange es dauert, ein Team und eine Firma aufzubauen, während man gleichzeitig mit dem Spiel vorankommen muss«, fasst Doron die Erkenntnisse des Jungunternehmer-Daseins zusammen. Ben Haas steuert grinsend eine Analyse der Arbeitsteilung bei: »Doron ist gut im Lösen von Problemen, die ich verursache.«



Click-Gründer Doron Gartner (links) und Ben Haas (rechts) perfektionieren ihre Nahkampf-Künste an der firmeneigenen Bruce-Lee-Statue.


Dragonriders


Empire Earth


Iron Dignity


Pool of Radiance 2


Unreal 2


Z: Steel Soldiers

DIE BELIEBTESTEN SPIELEHERSTELLER*

1 Bioware
2 Westwood
3 Blizzard
4 EA Sports
5 Interplay

*Auswertung von knapp 1300 Leser-Mitmachkarten

AKTUELLE ERSCHEINUNGSTERMINE

TITEL	HERSTELLER	GENRE	TERMIN
Age of Sail 2	Talonsoft/Take 2 Interactive	Strategie	1. Quartal 2001
Alone in the Dark 4	Darkworks/Infogrames	Action-Adventure	1. Quartal 2001
Anachronox	Ion Storm/Eidos Int.	Action-Rollenspiel	1. Quartal 2001
Anno 1503	Max Design/Infogrames	Wirtschaftssimulation	1. Quartal 2001
Aquanox	Massive Dev./Ravensburger	Action	1. Quartal 2001
Battle Isle: Darkspace	Blue Byte Software	Action-Strategie	1. Quartal 2001
Black & White	Lionhead/Electronic Arts	Strategie	1. Quartal 2001
Capitalism 2	Enlight Software/Ubi Soft	Wirtschaftssimulation	Mai 2001
Championship Motocross	THQ	Rennspiel	4. Quartal 2000
Clou 2, Der	Neo/THQ	Adventure	4. Quartal 2000
Comanche 4	Novalogic/Electronic Arts	Simulation	1. Quartal 2001
Command & Conquer: Renegade	Westwood/Electronic Arts	Action	1. Quartal 2001
Commandos 2	Pyro Studios/Eidos Int.	Echtzeit-Strategie	März 2001
Descent 4	Parallax Studios/Interplay	3D-Action	4. Quartal 2000
Desperados	Spellbound/Infogrames	Strategie	März 2001
Diablo 2 Expansion Set	Blizzard/Havas Interactive	Action-Rollenspiel	2. Quartal 2001
Dragon's Lair 3D	Blue Byte Software	Action	1. Quartal 2001
Dragonriders	Ubi Soft	Rollenspiel	1. Quartal 2001
Duke Nukem Forever	3D Realms/Infogrames	3D-Action	Mai 2001
Dungeon Siege	Rollenspiel	Microsoft	August 2001
Elder Scrolls: Morrowind	Bethesda Softworks	Rollenspiel	Herbst 2001
Empire Earth	Sierra/Havas Interactive	Echtzeit-Strategie	3. Quartal 2001
Fallout Tactics	14° East/Interplay	Strategie	1. Quartal 2001
Fate of the Dragon	Eidos Interactive	Echtzeit-Strategie	1. Quartal 2001
Fly 2001	Terminal Reality/Take 2 Int.	Flugsimulation	4. Quartal 2001
Frontierland	JoWood/Boris Games	Strategie	4. Quartal 2000
Galleon	Confounding Factor/Interplay	Action-Adventure	1. Quartal 2001
Gothic	Piranha Bytes/Egmont Int.	Action-Rollenspiel	1. Quartal 2001
Half-Life: Team Fortress 2	Valve Software/Havas Int.	Action	4. Quartal 2000
Halo	Bungie Software/Microsoft	Action	3. Quartal 2001
Hidden & Dangerous 2	Illusion Softworks/Take 2 Int.	Action-Strategie	3. Quartal 2001
Icewind Dale: The Heart of Winter	Black Isle/Interplay	Rollenspiel	4. Quartal 2000
Iron Dignity	Artex Software/Topware Int.	Action-Strategie	1. Quartal 2001
Loose Cannon	Digital Anvil/Microsoft	Action	4. Quartal 2000
Mafia	Illusion Softworks/Take 2 Int.	Action	2. Quartal 2001
Mana 2	Virgin Int./Interplay	Action-Strategie	2001
Max Payne	Remedy Ent./Take 2 Int.	Action	2. Quartal 2001
Need for Speed Motor City online	Electronic Arts	Rennspiel	1. Quartal 2001
Operation Flashpoint	Codemasters	Action-Adventure	April 2001
Peace Makers	Masa/Ubi Soft	Strategie	1. Quartal 2001
Pool of Radiance 2	Stormfront Studios/SSI	Rollenspiel	März 2001
Quake 3: Team Arena	id Soft	3D-Shooter	1. Quartal 2001
Serious Sam	Croteam/Take 2 Interactive	Action	2. Quartal 2001
Siedler 4, Die	Blue Byte Software	Strategie	1. Quartal 2001
Sovereign	Ubi Soft	Strategie	4. Quartal 2001
Starfleet Command 2	14° East/Interplay	Action-Strategie	4. Quartal 2000
Startopia	Mucky Foot/Eidos Interactive	Strategie	4. Quartal 2000
Star Trek: Bridge Commander	Totally Games/Activision	SF-Simulation	2. Quartal 2001
Stupid Invaders	Ubi Soft	Adventure	1. Quartal 2001
Summoner	Volition/THQ	Rollenspiel	4. Quartal 2000
The World is not enough	Electronic Arts	Action	1. Quartal 2001
Three Kingdoms	Eidos Interactive	Echtzeit-Strategie	1. Quartal 2001
Tropico	Pop Top Software/Take 2 Int.	Strategie	März 2001
Turrican 3D	Rainbow Arts/THQ	Action	1. Quartal 2001
Ultima Online 2	Origin/Electronic Arts	Online-Rollenspiel	1. Quartal 2001
Unreal 2	Epic Megagames	3D-Shooter	2. Quartal 2001
Völker 2, Die	JoWood Prod./Infogrames	Strategie	4. Quartal 2000
V.I.P.	Ubi Soft	Action-Adventure	Juni 2001
Warcraft 3	Blizzard/Havas Interactive	Rollen-Strategie	2. Quartal 2001
Wizardry 8	Sir Tech	Rollenspiel	2001
Z: Steel Soldiers	Bitmap Brothers/Eon Int.	Echtzeit-Strategie	1. Quartal 2001

Die neu aufgenommenen Titel sind komplett in roter Schrift, Terminänderungen rot markiert.

ADIOS 2000!

Die besten Spiele, die größten Momente des vergangenes Jahres.

JAHRESRÜCKBLICK

So, wir haben es also überstanden, das legendäre Jahr 2000. Wir leben noch immer nicht unter gigantischen Glaskuppeln, Kolonien auf Mond oder Mars sind nicht in Sicht, Essen kommt wie gehabt vom Pizzaservice und nicht aus der Tube.

Auch andere Utopien haben sich nicht erfüllt, ja konnten sich nicht erfüllen: An »Black & White« sowie »Commandos 2« wird weiter fleißig programmiert; »Diablo 2« ist immerhin erschienen, doch einige klitzekleine Bugs haben selbst die Blizzard-Götter übersehen. Halb so schlimm, davon geht die Welt nicht unter, selbst im Jahr 2000. Blicken wir also mit einer Träne im Knopfloch zurück auf das Jahr, in dem die letzten Abenteuerspiele erschienen (bevor laut Redaktions-Orakel 2002, spätestens 2003 eine Renaissance einsetzen wird und 34 Adventures den Markt überfluten), in dem der Rundenstrategie das Totenglöckchen läutete und sich isometrische Echtzeit-Strategiespiele erfolgreich gegen knallige 3D-Titel behaupteten.

Dafür haben die Rollenspiele endgültig Tritt gefasst und dürften auch in den nächsten Jahren eine wahrlich gewichtige »Rolle spielen«. Die Genres vermengen sich immer weiter, Strategiespiele mit 3D-Grafik und Shooter mit Adventure-Elementen sind gang und gäbe. Die Atmosphäre zählt oft mehr als die Spielegattung. Mal sehen, mit was uns 2001 überrascht ...

Wie dem auch sei, Bühne frei für unsere Preise! **(tw)**

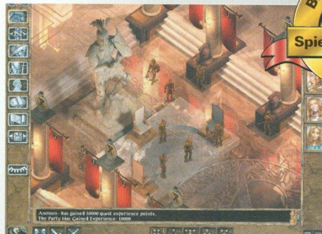


Spiel des Jahres: Baldur's Gate 2

Drei Kandidaten kamen in die engere Wahl, nur einer konnte Spiel des Jahres werden. Interessanterweise haben alle Titel mit dem Thema Rollenspiel zu tun: »Baldur's Gate 2« ist ein reinrassiges RPG, »Deus Ex« hat immerhin dank Charaktersystem kleine Rollenspiel-Anleihen und »Diablo 2« rangiert in der Rubrik Action-Rollenspiel. Nachdem die Deus-Ex- und Diablo-2-Fraktion fachgerecht geknebelt und gefesselt war, einigten wir uns einstimmig auf Baldur's Gate 2.

Tatsächlich sorgte Baldur's Gate 2 bei fast allen Redakteuren für heftiges Rollenspiel-Fieber. Annähernd heftig blockierte vorübergehend nur Diablo 2 die normalen Tätigkeiten. Allmorgendlich wurden und werden noch gegenseitig die neuesten Erlebnisse geschildert und Tipps ausgetauscht. Selbst nach einigen Wochen hat der Spieleifer kaum nachgelassen, was nicht zuletzt an der enormen Spieltiefe liegt. Obwohl die isometrische Grafik-Engine nicht ganz an die aktuellsten 3D-Standards heranreicht, wirkt die damit erschaffene Umgebung erstaunlich atmosphärisch, ja sie ist sogar ausgesprochen hübsch anzusehen.

Baldur's Gate ist ein wahres Opus, das durch seine Detailfreude und stimmungsvolle Handlung praktisch nur noch mit literarischen Meisterwerken wie »Der Herr der Ringe« zu vergleichen ist. Zudem dürfen Sie rund 250 Stunden Spielzeit mit diesem vorzüglichen Rollenspiel verbringen, zumindest wenn Sie allen Haupt- und Nebensträngen der Handlung brav folgen. Genug Ablenkung also für kalte, trübe Winternächte und sogar noch fürs verregnete Osterwochenende dürfte der Spaß reichen. Logisch also, dass im jahr des Rollenspeils Baldur's Gate 2 den Zuschlag erhalten hat. Joe fasste unseren Eindruck am prägnantesten zusammen: »Wow, wow, wow!« Dem ist nichts mehr hinzuzufügen. **(tw)**



Vorsprung durch Atmosphäre: Hier besteht Anomen gerade seine Ritterprüfung.

Baldur's Gate 2 · Spiel des Jahres · 2000



Baldur's Gate 2 oder wo Drachen noch echte Drachen sind ...

PC PLAYER

Nominiert waren:

- Baldur's Gate 2
- Deus Ex
- Diablo 2

Baldur's Gate 2 – Fakten

Entwickler: Bioware
Vertrieb: Virgin Interactive
Test in Ausgabe: 12/2000
Wertung: 92



Diese Borg wollen sich mal Ihre Mannschaft borgen.



ST Voyager: E. F. · ACTION · 2000

Bestes Action-Spiel: ST Voyager: Elite Force

Offenbar sind Spieleentwickler höchst lernfähig: Die erfolgreiche »Rainbow Six«-Reihe wurde von der lieben Konkurrenz aufgegriffen und das Thema perfektioniert - heraus kam »SWAT 3«. Doch nicht jeder mag sich als Angehöriger eines Einsatzkommandos in Häuser einschleichen. Wer lieber mit Megawumme und der Tür ins Haus fällt, wird sich bei »Gunman Chronicles« wohlfühlen. Ganz unverhohlen firmiert dieser Titel als »Half-Life«-Ableger. Ebenfalls spürbar von Half-Life wurde **Star Trek Voyager: Elite Force** inspiriert. Obwohl die als Vorbild dienende Fernsehserie eher vor moralisierenden Dialogen trieft, geht es beim Computerspiel actionmäßig ganz schön zur Sache. Das beste Action-Spiel des Jahres 2000 überzeugt trotz relativ kurzer Spieldauer durch seine filmreife Handlung und überzeugende Optik. **(tw)**

PC PLAYER

Nominiert waren:

- Gunman Chronicles
- Star Trek Voyager: Elite Force
- SWAT 3

Star Trek Voyager: Elite Force – Fakten

Entwickler: Raven Software
Vertrieb: Activision
Test in Ausgabe: 10/2000
Wertung: 88

Bestes Action-Adventure: No One Lives Forever

An ansehnlichen Genre-Vertretern herrschte - trotz überschrittenem Lara-Zenits - kein Mangel. Mit »Deus Ex« erschuf Warren Spector ein neues Meisterwerk, das möglichst genau die Realität einer düsteren Zukunft wiedergibt. Nicht nur durch ihre körperlichen Reize fesselte Julie bei ihrem Auftritt in »Heavy Metal F.A.K.K. 2« – Frauenpower pur. Völlig von den Socken waren die Tester jedoch bei **No One Lives Forever**. Im markanten Stil und Ambiente eines James-Bond-Films steuern Sie die Agentin Cate Archer durch wüste Abenteuer. In liebevollen Details feiern die typischen Klischees der 60er Jahre dabei fröhliche Urstände. NOLF ist gleichermaßen pointen- wie action-reich und gespickt mit zahlreichen Anspielungen auf 007-Einsätze. Kurz und gut: Dieses PC-Spiel spielt sich nicht nur wie ein Film, es ist interaktives Kino par excellence. **(tw)**

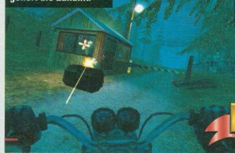
PC PLAYER

Nominiert waren:

- Deus Ex
- Heavy Metal F.A.K.K. 2
- No One Lives Forever

No One Lives Forever – Fakten

Entwickler: Monolith
Vertrieb: Electronic Arts
Test in Ausgabe: 13/2000
Wertung: 90



James Bond? Vergangenheit! Cate Archer gehört die Zukunft.



N.O. Lives Forever · ACTION - ADVENTURE · 2000

Fl. v. Monkey Island
ADVENTURE
2000

Erneuter Einsatz für Guybrush Threepwood.

PC PLAYER
Nominiert waren:
- Flucht von Monkey Island
- Gabriel Knight 3
- The Longest Journey

Flucht von Monkey Island – Fakten

Entwickler: LucasArts
Vertrieb: Electronic Arts
Test in Ausgabe: 13/2000
Wertung: 83

Bestes Adventure: Flucht von Monkey Island

Hey, es gibt sie noch - echte Adventures. Leider konnten dieses Jahr nur drei brauchbare Genre-Vertreter in freier Wildbahn erspäht werden, und alle drei schafften es natürlich auch in die Endauswahl. Zu den letzten seiner Art gehören der Sierra/Havas-Titel »Gabriel Knight 3«, sowie das bedauerlicherweise ziemlich untergegangene »The Longest Journey«. Tröstlich nur, dass Kult-Entwickler LucasArts uns pünktlich zum Weihnachtsfest einen neuen Kracher bescherte. Bei unserem Favoriten **Flucht von Monkey** Island wird das Geschehen mit der schon beim letztjährigen Preisträger »Grim Fandango« verwendeten 3D-Engine dargestellt. Insgesamt ein gelungener Perspektivenwechsel, wenn da nicht die vermaledeite Steuerung wäre. Angesichts des furiosen Gag-Feuerwerks ist jedoch sogar die fehlende Maussteuerung zu verschmerzen. **(tw)**

Bestes Online-Spiel: Diablo 2

Wenn die Sonne langsam aufgeht und Ihr Battle.net-Kampfgefährte vorsichtig darauf hinweist, dass man ja nur noch zwei Dungeon-Levels vom Endgegner entfernt sei ... dann wissen Sie, dass das **Diablo 2**-Fieber Sie endgültig gepackt hat. Es begeistert immer wieder, mit einem virtuellen Mitstreiter den Kampf gegen Tod und Teufel aufzunehmen, auch wenn teils heftige Verbindungsprobleme den Spielspaß ziemlich trüben können. Davon abgesehen bietet Diablo 2 aber ein Online-Vergnügen, dass seinesgleichen sucht: Sowohl die gemeinsame Monsterhorden-Hatz als auch (für bösartige Einzelgänger) die Jagd auf andere Spieler bieten einen ungeheuren Spielspaß, der lange Zeit anhält. Dies liegt ebenso an der leichten Zugänglichkeit und den vielfältigen taktischen Möglichkeiten, welche die fünf verschiedenen Charaktere bieten, als auch an dem (im Spieler schnell geweckten) Wunsch, seinen Helden ständig weiter aufzupolieren. **(st)**

PC PLAYER
Nominiert waren:
- Allegiance
- Asheron's Call
- Diablo 2

Diablo 2 – Fakten

Entwickler: Blizzard
Vertrieb: Havas Interactive
Test in Ausgabe: 08/2000
Wertung: 90

Zwei Barbaren versuchen gemeinsam, den verfluchten Griswold zu besiegen.

Diablo 2
ONLINE-SPIEL
2000

NfS Porsche
RENNSPIEL
2000

Bestes Rennspiel: Need for Speed Porsche

Es war kein besonders gutes Jahr für Rennspiele. Wohl gab es mit »Grand Prix 3« einen würdigen Formel-1-Nachfolger von Geoff Crammonds Rennspiel-Legende »Grand Prix 2«, diesem gebrach es aber trotz eines Regen-Modus an Innovation. An »Superbike 2001« gibt es kaum etwas zu bemängeln, doch sind und bleiben Motorradrennspiele in Deutschland eine Randerscheinung. Wirklich aufregend war im Grunde nur **Need for Speed Porsche**: Dem fünften Teil der uralten Action-Serie wurde neues Leben eingehaucht. Das Fahrgefühl wurde dezent in Richtung Simulation getrimmt, 80 verschiedene Porsche-only-Modelle von 1950 bis heute geben hervorragenden Einblick in die Entwicklung des Automobilbaus. Dazu tragen auch zwei originelle Spiel-Modi bei: Sie können entweder als Testfahrer bei Porsche arbeiten oder machen einen Streifzug durch die Porsche-Geschichte. Hinzu kommt: in punkto Prunk und edler Aufmachung war die Reihe von jeher marktführend. **(uh)**

PC PLAYER
Nominiert waren:
- Grand Prix 3
- Need for Speed Porsche
- Superbike 2001

Need for Speed Porsche – Fakten

Entwickler: Electronic Arts
Vertrieb: Electronic Arts
Test in Ausgabe: 5/2000
Wertung: 86

Grenzerfahrung Porsche 911: ...

Bestes Rollenspiel: Baldur´s Gate 2

Das hatten wir schon lange nicht mehr, dass man am Ende eines Jahres auf die Rollenspielproduktion zurückschauen kann und gar nicht weiß, welchen Titel man zuerst prämieren soll. Auffällig ist dabei aber schon das Übergewicht der Bytes-Magier von Black Isle/Bioware, und schließlich konnte es einfach kein anderes Rollenspiel des Jahres geben als eben **Baldur's Gate 2**. Darüber herrschte sogar Konsens, wenn auch jeder seine eigenen Motive hatte: Die Atmosphäre wurde da genannt, die unvergleichlich lebendigen Charaktere, die tolle Geschichte. Kein Zweifel: Baldur 2 *rockt* ohne Ende. Das Action-Rollenspiel »Diablo 2«, das ansonsten ein ganz heißer Kandidat für die Siegerehrung gewesen wäre, musste sich auf den letzten Metern noch geschlagen geben, und »Planescape: Torment« wird zwar von vielen hier im Hause heiß geliebt, ist aber allein vom Thema her nicht ganz so massenfreundlich. **(jn)**

PC PLAYER
Nominiert waren:
- Baldur's Gate 2
- Diablo 2
- Planescape: Torment

Baldur's Gate 2 – Fakten

Entwickler: Bioware
Vertrieb: Interplay
Test in Ausgabe: 12/2000
Wertung: 92

Wer beschwert sich da noch über isometrische Grafik?

Baldur's Gate
ROLLENSPIEL
2000



Crimson Skies
SIMULATION
2000

Todes-Tief-flug mit dicken Kanonen und fetten Motoren: Crimson Skies.

Beste Simulation: Crimson Skies

Das Feld der Hardcore-Simulationen scheint sich zu lichten, alle drei Kandidaten setzen eher auf Spaß denn Realismus – und was soll daran auch schlecht sein? Bei Chris Roberts' »Starlancer«, eine Art inoffizieller »Wing Commander«-Nachfolger, reichte es locker für eine Nominierung. Leider gingen einige Details daneben wie die Lokalisierung oder die Story, weswegen es nicht für den ersten Platz auf dem Siegertreppchen reichte. »Tachyon – The Fringe« wieder überzeugte mit einer ebenso spannenden wie witzigen Hintergrundgeschichte und einem tollen Online-Mehrspieler-Modus. Grafisch reicht es jedoch nicht an **Crimson Skies** heran. Microsoft beweist hier ein zweites Mal, dass das Simulations-Genre längst nicht tot ist. Die Windows-Erfinder manifestieren damit ihren Experten-Status im Simulations-Lager! **(mash)**

PC PLAYER

Nominiert waren:

- Crimson Skies
- Tachyon - The Fringe
- Starlancer

Crimson Skies – Fakten

Entwickler: Zipper Interactive
Vertrieb: Microsoft
Test in Ausgabe: 11/2000
Wertung: 86

Bestes Sportspiel: NHL 2001

Alle Jahre wieder ... küren wir einen EA-Sports-Titel zum besten Sportspiel des Jahres. In düsterer Vergangenheit gab es einmal halbwegs ernst gemeinte Konkurrenz, doch mittlerweile stehen die durch eine neue Jahreszahl und weitere Funktionen aufgerüsteten EA-Reihen alleine auf weiter Flur. Zu »FIFA 2001« gibt es derzeit für Fußballfans keine Alternative, ebenso unerreicht ist »NBA Live 2000« für Basketballer. Dieses Jahr hat uns die neueste Auflage des Eishockey-Titels namens **NHL 2001** am meisten zugesagt, dessen Grafik, Stadionatmosphäre und ausgereifte Steuerung offenbar niemand erfolgreich nachahmen konnte. Auch im kommenden Jahr wird uns der Quasi-Sportspiel-Monopolist sicher wieder mit leicht verbesserten Versionen beglücken – und das mit einer größeren Regelmäßigkeit als Microsoft seine Windows-Updates ausstößt. **(tw)**

PC PLAYER

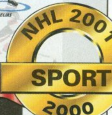
Nominiert waren:

- FIFA 2001
- NBA Live 2000
- NHL 2001

NHL 2001 – Fakten

Entwickler: EA Sports
Vertrieb: EA Sports
Test in Ausgabe: 12/2000
Wertung: 92





Harte Männer mit harten Stöcken.

C&C: Alarmstufe Rot 2
STRATEGIE
2000

Bestes Strategie Spiel: C&C: Alarmstufe Rot 2

Mittlerweile gibt es nur noch wenige Runden-Strategiespiele, gleichzeitig hält bei der Echtzeit-Strategie der Trend zur dritten Dimension an. Nur kauft leider kaum jemand diese 3D-Titel, und ob ein optischer Knaller wie »Sacrifice« daran etwas ändern wird, bleibt dahingestellt. Traditionell isometrisch dargestellte Programme wie »Sudden Strike« sind eben nach wie vor spielbarer, zumal wenn Thematik und Atmosphäre stimmen. In diesen Bereichen überzeugt speziell **Command & Conquer: Alarmstufe Rot 2**. Nach dem leicht enttäuschenden, letztjährigen »C&C: Tiberian Sun« zeigt Westwood, welche Kurzweil die C&C-Reihe selbst heute noch zu bieten hat. Mag es auch innovativere Kollegen geben, mit keinem anderen Strategiespiel verbrachten die Redakteure freiwillig mehr Zeit. **(tw)**

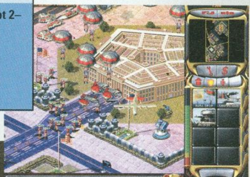
PC PLAYER

Nominiert waren:

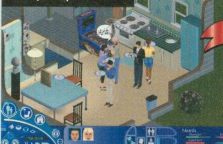
- C&C: Alarmstufe Rot 2
- Sacrifice
- Sudden Strike

C & C: Alarmstufe Rot 2– Fakten

Entwickler: Westwood Studios
Vertrieb: Electronic Arts
Test in Ausgabe: 11/2000
Wertung: 85



Alles Gute kommt von oben.



Stehempfang zur Feier der PC-Player-Trophäe.

Die Sims
WIRTSCHAFTS-SIMULATION
2000

Beste Wirtschafts-simulation: Die Sims

Traditionelle Wirtschaftssimulationen haben derzeit einen schweren Stand, wenn man von gelungenen Fußballmanagern wie »Anstoss 3« absieht. Wer sich gern monumentalen Aufgaben widmet, dem empfehlen wir den momentan besten »Civilization«-Klon »Call to Power 2«. Wirklich neuartig war in diesem Genre im vergangenen Jahr nur der Geniestreich **Die Sims**. Interessanterweise erschien die voyeuristische Familien- und Lebenssimulation fast zeitgleich mit der mehrere TV-Kanäle überflutenden »Big Brother«-Welle. Nur dürfen Sie im Unterschied zur Mattscheibe bei den Sims nicht nur glotzen, sondern das Leben der arglosen, virtuellen Bewohner auch hinterhältig manipulieren. Trotz kleiner Macken wirkt das Spielprinzip angenehm erfrischend und gehört zum Originellsten, was dieser Spielejahrgang hervorgebracht hat. Was dem Big-Brother-Fan bei den Sims noch fehlt, ist das Herauswählen unbeliebter Charaktere. Wir warten gespannt auf den Nachfolger. **(tw)**

PC PLAYER

Nominiert waren:

- Anstoss 3
- Call to Power 2
- Die Sims

Die Sims – Fakten

Entwickler: Maxis
Vertrieb: Electronic Arts
Test in Ausgabe: 3/2000
Wertung: 80



Jahresrückblick 2000

HAUFENWEISE SONDERPREISE

Wurde Ihr Lieblingstitel nicht zum Spiel des Jahres gekürt? Erhielt er keinen Preis als bester Vertreter des jeweiligen Genres? Schauen Sie mal nach, ob er nicht stattdessen einen unserer absolut subjektiven Sonderpreise einheimsen konnte.

Dabeisein ist alles, doch nicht nur Olympioniken freuen sich über zumindest eine kleine Anerkennung. Und da sich die erzielten Leistungen nicht immer in die üblichen Genre-Kategorien pressen lassen, verleihen wir auch dieses Jahr unsere begehrten Sonderpreise. Manchmal zeichnet sich ein Programm eben einfach durch seine – nun ja - besonders leckere Hauptdarstellerin, einen offenbar bewusstseinsverändernde Substanzen konsumierenden Chefdesigner oder einfach durch völlig fehlende Besonderheiten aus. Aber lesen Sie selbst, was uns im abgelaufenen Jahr noch positiv oder negativ aufgefallen ist. **(tw)**





Unverkennbar ein typisch deutsches Computerspiel.

BESTE PRODUKTION MADE IN GERMANY

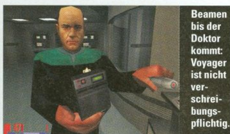
Deutschland ist im Bereich Computerspiele nach wie vor Entwicklungsland. Offenbar hat das schlechte Beispiel der von deutschen Schlagern und Volksmusik durchtränkten Musikindustrie abgefärbt. Auch dieses Jahr konnten nur wenige Spiele aus deutschen Landen Käufer und Kritiker jenseits der Landesgrenzen mit ihren Qualitäten überzeugen. Einziger Lichtblick: das von lokaler Fußball-Liebe profitierende **Anstoss 3** (PC Payer 3/2000, Spielspaß 86 Punkte). Ein gelungener Fußballmanager, immerhin. **(tw)**



Eine Zusatz-CD stürmt die Charts.

BESTE ZUSATZ-CD

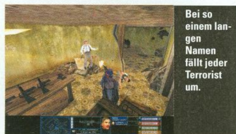
Zu jedem halbwegs erfolgreichen Titel erscheint mittlerweile eine Zusatz-CD. Schließlich warten die Fans ja schon verzweifelt auf Nachschub an neuen Missionen, bis sich die großzügigen Hersteller erbarmen, zusätzliche Aufträge in die Läden zu stellen. Ein netter Nebeneffekt dieser guten Taten: Manche Zusatz-CDs sind schnell nebenbei programmiert und die Einnahmen verbessern die Bilanz. Zu den löblichen, sorgfältig entwickelten Ausnahmen gehört **Age of Empires 2: The Conquerors** (PC Player 10/2000, Spielspaß 88). **(tw)**



Beamen bis der Doktor kommt: Voyager ist nicht verschreibungspflichtig.

BESTES STAR-TREK-SPIEL

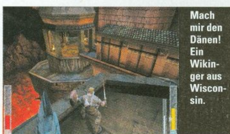
Kirk lass nach! Kein Jahr ohne Star-Trek-Spiel, aber müssen es denn gleich fast zwei Dutzend von dieser Sorte sein? Keine andere Fernsehserie dürfte inzwischen derart oft versoftet worden sein. Wenn das so weitergeht, gibt es demnächst sogar mehr Star-Trek-Computerspiele als Star-Trek-Fernsehfolgen. Immerhin ragten einzelne der Titel aus der Durchschnittskost heraus, speziell **Star Trek Voyager: Elite Force** (PC Player 10/2000, Wertung 88) beeindruckte selbst kritische Tester. Nie war Star Trek so trekkig, auch dank zahlloser Details. **(tw)**



Bei so einem langen Namen fällt jeder Terrorist um.

BESCHEUERTSTER SPIELTITEL

Nicht weniger als 56 Buchstaben umfasst der Spieletitel zur »Rogue Spear«-Add-on-CD. So weiß der Käufer nicht nur, dass **Tom Clancy's Rainbow Six: Rogue Spear – Urban Operations** (PC Player 6/2000, Spielspaß 77 Punkte) die Missions-CD zu Rogue Spear gehört. Nein, er bekommt auch noch mit, dass Rogue Spear der Nachfolger zu »Rainbow Six« ist – und Tom Clancy die Romanvorlage geliefert hat. Soviel Kennzeichnungspflicht ist zwar löblich, aber solange es sich nicht um Rindfleisch handelt ... **(mash)**



Mach mir den Dänen! Ein Wikinger aus Wisconsin.

NEWCOMER DES JAHRES

Jedes Jahr gründen hoffnungsvolle Studienabbrecher sowie frustrierte Level-Designer und Beta-Tester ihre eigenen Spielefirmen. Den meisten Jungentwicklern geht rasch das Kleingeld aus, einige schaffen es immerhin mit ihrem Erstlingswerk in die Läden. Nur wenige überleben, und zu denen werden hoffentlich auch die **Human Head Studios** gehören. Ihr Erstlingswerk »Rune« (PC Player 12/2000, Wertung 83) bewies eindrucksvoll, welch hervorragendes Potenzial die Jungs aus Madison, Wisconsin, besitzen. **(tw)**



»Zensur findet nicht statt.« (Grundgesetz der Bundesrepublik Deutschland)

BESTES INDIZIERTES SPIEL

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften ruhte nicht, sondern ließ sich von aufkommender Medien-Hysterie zusätzlich motivieren. Höhepunkt war eine Fachtagung, bei der eine illegal von Neonazis verunstaltete Moorhuhn-Variante als Begründung für die Notwendigkeit von Indizierungen angeführt wurde. Wir warten nun darauf, dass die ersten S-Bahn-Züge wegen jugendgefährdender Schmierereien im Bundesanzeiger für indiziert erklärt und nur noch von Erwachsenen betreten werden dürfen. **(tw)**






Vorsicht, Seelenfänger sind unterwegs!

ORIGINELLSTE SPIELIDEE

Sicher, **Sacrifice** (PC Player 13/2000, Wertung 85) ist nicht das erste Spiel bei dem Sie Kämpfer erschaffen, mit denen dann die Kreaturen der Gegenseite aufgemischt werden. Aber während sonst bei Echtzeit-Strategietiteln Erzminerale, in Raffinerien verarbeitet und zu Panzern verbaut werden, betätigen Sie sich bei Sacrifice als Seelenfänger. Gemeuchelte Gegner werden wiederbelebt, um dann auf dem Altar geopfert zu werden. Anschließend können Sie mit deren Seelen eigene Geschöpfe aufpäppeln. Ach ja, die Grafik ist auch sehr eindrucksvoll. **(tw)**


Ende 1999 war Paul Neurath, der Chef von Looking Glass, noch guter Dinge.

ABGANG DES JAHRES

Wie kaum ein anderes Studio schuf **Looking Glass** Spiele der Ausnahmeklasse. »System Shock 2« und »Dark Project – Der Meisterdieb« sind Meilensteine. Doch das Ende kam Mitte des Jahres schnell und schmerzvoll; man hatte sich verkalkuliert. Immerhin beweist Warren Spector mit seinem »Deus Ex«, dass er den Geist der Looking-Glass–Spiele am Leben erhält. Für uns ebenso schade war der Abgang von **Roland Austinat**, der nun als Chefredakteur der »Video Games« ein kümmerliches Dasein fristet. Tja, die Karriere, die Karriere ... **(uh)**



Ein bescheidenes Logo für eine tolle Firma.

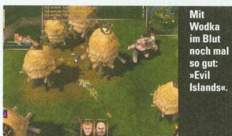
ENTWICKLER DES JAHRES

Die Kanadier von **Bioware** saßen die meiste Zeit an ihrem warmen Ofen in Edmonton und langweilten sich bis zur Erfindung des Rollenspiels furchtbar. Aber dann! Die neuen »Godfathers of Rollenspiel« sind mit »Baldur's Gate« für die Wiedergeburt des Genres verantwortlich, liehen Black Isle ihre Infinity-Engine für die Erfolge »Icewind Dale« und »Planescape: Torment«, schufen mit »Baldurs Gate 2« das Spiel des Jahres und arbeiten für »Neverwinter Nights« bereits an einer komplett neuen 3D-Grafik-Engine sowie an einem »Krieg der Sterne«-Rollenspiel. Diese Auszeichnung war überfällig. Inzwischen nimmt die Bioware die Position ein, die früher Origin innehatte. **(uh)**


Spielzeugsoldaten im Kampf gegen den Spielspaß.

LÄSTIGSTE SERIE

Erfolgreichen Spielen eine Fortsetzung zu verpassen, ist ja wahrlich keine Schande. Warum wir jedoch mit Nachfolgern zu wahren Schlaftabletten gequält werden, gehört zu den ungeklärten Rätseln. Den Vogel schoss die **Army-Men**-Reihe ab. Alleine dieses Jahr brachte 3DO drei Army-Men-Variationen für den PC heraus. Zu den Vorgängern war kein großer Unterschied festzustellen. Wenigstens brauchten sich unsere Strategen nicht mit den noch zahlreicheren Konsolen-Ablegern herumzuärgern.**(tw)**


Mit Wodka im Blut noch mal so gut: »Evil Islands«.

WODKA-SONDERPREIS

Dieses Jahr verleihen wir wieder den Wodka-Sonderpreis. Selbstredend geht er erneut an einen russischen Entwickler, dieses Mal für **Evil Islands**. Ein zweifellos gelungenes Spiel, mit nur einem Makel: Es ist frustrierend schwer. Falls dieser Titel jemals von Beta-Testern geprüft wurde, so waren diese entweder hackedicht oder wollten als stolze russische Männer nicht ihr Versagen zugeben. Übrigens floss auch bei der Produktvorstellung der Wodka in Strömen, wie ein verkaterter Thomas Werner vermeldete. **(tw)**


Na, meine Süße? Willst Du mich fertigmachen?

LARA-GEDÄCHTNISPREIS

Selbst die elegante Cate Archer aus »No one lives forever« kann mit der aggressiven Weiblichkeit einer Julie nicht mithalten. In **Heavy Metal F.A.K.K. 2** (PC Player 10/2000, Spielspaß 83) verkörpern Sie eine Monumental-Amazone, die in jeder Beziehung mit dem Vorbild Lara Croft mithalten kann: Brustumfang, feuriger Blick, Schmollmund, Brutalität oder Kleidernorm. In allen Kategorien erreicht Julie höchste Punktzahlen. **(uh)**


Na, mein süßes Hühnchen? Darf ich dich vernaschen?

MOORHUHN DES JAHRES

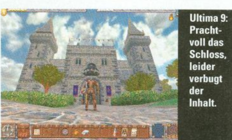
Das **Moorhuhn 2** (PC Player 10/2000, Spielspaß 45) war auch dieses Jahr in aller Munde: Nicht gebraten und am Spieß, sondern wegen seiner zwei Millionen Downloads in zwei Tagen. Ein beeindruckender Rekord. Da sich aber am Spielprinzip kaum etwas änderte und selbst gut geölte Marketingmaschinen etwas mehr Anpreisungs-Substanz brauchen, ist das Federvieh auch schnell wieder seiner Wege geflattert. **(uh)**



Sydney 2000: Nerven und Fingerkuppen ruinieren für Olympia.

GURKE DES JAHRES

Wie gründlich die Idee immer wieder danebengeht, aus einem großen Sportereignis auf die Schnelle auch einen großen PC-Erfolg zu machen, bewies uns dieses Jahr **Sydney 2000** (PC Player 10/2000, Spielspaß 47). Zwölf Mini-Spielchen, in denen Sie sich fast ausschließlich beschränken, Ihre Tastatur zu Atomstaub zu zermahlen, mögen dem Umfang Ihres Bizeps und Tastaturherstellern gut tun. Freude kommt dabei aber wenig auf. **(uh)**


Ultima 9: Prachtvoll das Schloss, leider verbugt der Inhalt.

ENTTÄUSCHUNG DES JAHRES

Wer hoch steigt, kann umso tiefer fallen. **Ultima 9: The Ascension** (PC Player 2/2000, Spielspaß 79) von Exmeister Richard Garriott ist kein schlechtes Spiel; aber es ist verbugt, einem Action-Adventure ähnlicher als einem Rollenspiel und lange nicht so umfangreich, wie wir es von früher her gewohnt waren. Der Flop zog Konsequenzen nach sich: Garriott verließ Origin im Zorn. Bis heute weiß keiner genau, wie seine Zukunftspläne aussehen. **(uh)**



ZEHN MÄNNER UND EIN JAHR

Die Redaktions-Bilanz

Wir spielen nicht nur gern, ab und zu lesen wir sogar, oder gehen mit einer zukünftigen Ex-Freundin ins Kino. Daher hier unsere kompakte Gesamtbilanz des Jahres 2000:

Manfred Duy

Spiele des Jahres
C&C: Alarmstufe Rot 2
NHL 2001
The Sims

Spiele-Enttäuschung
Mankind 1.5

Freue mich 2001 auf
Black & White

Buch des Jahres
Raymond Feist: Schlangenkrieg-Saga

Film des Jahres
Alle neuen Seinfeld-Folgen

CD des Jahres
Manu Chao: Clandestino

Spruch des Jahres
»Black & White ist fast fertig.« (Peter Molyneux im Februar)

Größter Wunsch für 2001
Black & White wird bald fertig

Joe Nettelbeck



Spiele des Jahres
Baldur's Gate 2
Planescape: Torment
Call to Power 2

Spiele-Enttäuschung
Vampire

Freue mich 2001 auf
Arcanum

Buch des Jahres
Für das Gesamtwerk: Die DSA-Romane bei Heyne

Film des Jahres
Big Brother

CD des Jahres
Bob Dylan: Time Out of Mind

Spruch des Jahres
»Hol mir mal 'ne Flasche Bier!« (Schröder/Raab)

Größter Wunsch für 2001
Frührentner werden mit Hütte auf den Bahamas ...

Udo Hoffmann



Spiele des Jahres
Baldur's Gate 2
Superbike 2000
Deus Ex

Spiele-Enttäuschung
Ultima 9: Ascension

Freue mich 2001 auf
Dungeon Siege

Buch des Jahres
Paulo Coelho: Der Alchimist

Film des Jahres
Durchgeknallt

CD des Jahres
Ben Harper: Burn to Shine

Spruch des Jahres
»Geh endlich zum Friseur, Udo!« (alle Frauen des Future Verlags)

Größter Wunsch für 2001
Entspannte Kollegen.

Jochen Rist



Spiele des Jahres
No One Lives Forever
Baldur's Gate 2
Rune

Spiele-Enttäuschung
Daikatana

Freue mich 2001 auf:
Duke Nukem Forever

Buch des Jahres
The First Quarter: A 25-year History of Video Games

Film des Jahres
Mission: Impossible 2

DVD des Jahres
Fight Club

Spruch des Jahres
»I'm rich! Good bye losers.« (Bender, Futurama)

Größter Wunsch für 2000
Ein Appartement in Schwabing / München.

Damian Knaus



Spiele des Jahres
Baldur's Gate 2
Star Trek Voyager: Elite Force
Flucht von Monkey Island

Spiele-Enttäuschung
Arcatera

Freue mich 2001 auf
Black & White

Buch des Jahres
Thomas Harris: Hannibal

Film des Jahres
Sleepy Hollow

CD des Jahres
The Corrs: In Blue

Spruch des Jahres
»Please dont' drink the Emperor.« (Futurama)

Größter Wunsch für 2001
Eine Wohnung, die nicht 50 Minuten vom Arbeitsplatz entfernt ist.

Martin Schnelle



Spiele des Jahres
Crimson Skies
Tachyon – The Fringe

Spiele-Enttäuschung
Combat Flight Simulator 2

Freue mich 2001 auf
Black & White

Buch des Jahres
Joanne K. Rowling: Harry Potter und der Stein der Weisen

Film des Jahres
Gladiator

CD des Jahres
The Corrs: In Blue

Spruch des Jahres
»In zwei Jahren kauft jeder alles über das Internet oder das Handy: Pizza, Klamotten, Autos, Tomaten ... «

Größter Wunsch für 2001
Billigere DVDs!

Heinrich Lenhadt



Spiele des Jahres
Diablo 2
The Sims
NHL + FIFA 2001

Spiele-Enttäuschung
Force Commander

Freue mich 2001 auf
Empire Earth

Buch des Jahres
Ruth Rendell: Der Sonderling

Film des Jahres
Sleepy Hollow (DVD)

CD des Jahres
Matthew Good Band: Beautiful Midnight

Spruch des Jahres
»Gewalt in Spielen? Pass auf, ich lang' Dir gleich eine!« (American McGee).

Größter Wunsch für 2001
Sinkender Dollarkurs

Stefan Seidel



Spiele des Jahres
Baldur´s Gate 2
Diablo 2
Nox

Spiele-Enttäuschung
Ultima 9: Ascension

Freue mich 2001 auf
Anno 1503

Buch des Jahres
John Gray: Männer sind anders. Frauen auch.

Film des Jahres
Final Destination

CD des Jahres
The Beatles: 1

Spruch des Jahres
»Live all your life as if it was your last!« (Holger Schöneborn)

Größter Wunsch für 2001
PC Player mit BILD-Auflage!

Luc Martin



Spiele des Jahres
Deus Ex
Baldur's Gate 2
No One Lives Forever

Spiele-Enttäuschung
Ultima 9: Ascension

Freue mich 2001 auf
Neverwinter Nights

Buch des Jahres
George R. Martin: A Song of Ice and Fire Series

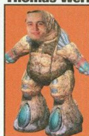
Film des Jahres
Fight Club

CD des Jahres
HIM: Razorblade Romance

Spruch des Jahres
»Konsolenkacke!« (anonymer Chefredakteur einer Videospielezeitschrift)

Größter Wunsch für 2001
Zeit, um Baldur's Gate 2 fertig zu spielen.

Thomas Werner



Spiele des Jahres
Sacrifice
Baldur's Gate 2
No One Lives Forever

Spiele-Enttäuschung
Ultima 9: Ascension

Freue mich 2001 auf
Empire Earth

Buch des Jahres
Sabine Sälzer und Sebastian Dickhaut: Basic Cooking

Film des Jahres
Im Juli

CD des Jahres
Lauryn Hill: The Miseducation of Lauryn Hill

Spruch des Jahres
»Schach? Habe ich zuhause, aber die Würfel fehlen.« (Neulich in der Redaktion)

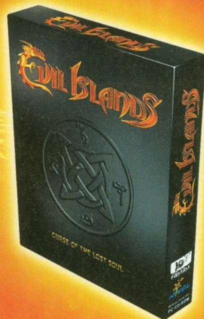
Größter Wunsch für 2001
Zeit für all meine Reisepläne

EVIL ISLANDS

CURSE OF THE LOST SOUL

In einer Welt bevölkert von grausamen Monstern und heimtückischen Zauberern, in der Schwert und Magie das einzige Gesetz sind, wird es dem Bösen stets gelingen, Deinen Pfad zu kreuzen. Meistere den kalten Stahl und die hohe Kunst der Magie. Sei Krieger und Diplomat.

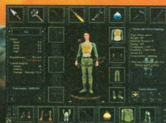
- Die besten Elemente aus Strategie und Rollenspiel
- Drei Inseln mit einzigartigen Bewohnern, Kulturen, Monstern und klimatischen Bedingungen
- 3D–Oberfläche mit realen Wetterbedingungen und Nacht- / Tagwechseln
- Veränderungen von Ausrüstung, Gesundheit und Eigenschaften sind im Spiel an den Figuren zu erkennen
- Waffen, Rüstungen und Zaubersprüche können nach dem Baukastenprinzip selbst erschaffen werden
- Bewegungsarten: Gehen, Laufen, Kriechen und Schleichen
- 80 Missionen mit bis zu 100 Stunden Spielspaß
- Internet- und LAN–Mehrspieler–Modus











„Ersteindruck: Sehr gut"
[PC Games 8/00]

www.evil-islands.com • www.fishtank-interactive.com •

„Fishtank hat mit diesem Titel einen viel versprechenden Fisch an der Angel"
[PC Player 8/00]

„...taktische Möglichkeiten ohne Ende"
[PC Joker 8/00]



Lösungsbuch von PRIMA GAMES





WER FREUNDE

PC PLAYER

Das Test-Magazin: klar • kritisch • kompete

www.powerplay.de www.pcplayer.de

1/2001

NEU! Inklusive zweier praktischer CD-Hüllen

Januar 2001

DM 9,90
ÖS 80,- · SFR 9,90
LFR 240,- · HFL 12,50
LIT 14.000,- · bfr 240,-
DR 2.400,- · pta 1.100,-

DAS GROSSE TEST-FEST!

ÜBER 50 SPIELETESTS

Counter-Strike ■ Pro Rally 2001
Colin McRae 2 ■ Technomage
Mech Warrior 4 ■ Patrizier 2

FRAUENPOWER!

ALICE VS. LARA

Action-Heldinnen im Test-Duell: Horror-Girlie gegen Tomb-Raider-Altstar

2 CDs ++ DEMOS ++ VIDEOS ++ PATCHES

VOLLVERSION

Ultima Online: Renaissance
Half-Life: Counter-Strike
Exklusiv: Halcyon Sun

DEMOS: Sacrifice ■ No One Lives Forever ■ Pro Rally 2001
VIDEOS: No One Lives Forever ■ Colin McRae 2 ■ Mech Warrior 4
++ TRAILER ++ TOOLS ++ PC-PLAYER-DATENBANK ++

AHRESRÜCKBLICK 2000
ert: Die besten Spiele ■ Die verrücktesten Anekdoten

PC PLAYER 1/2001 A Top-Demo Sacrifice

PC PLAYER 1/2001 B mit Vollversion Ultima Online: Renaissance

DM 9,90 ÖS 80,00 Sfr 9,90 Lit 240,00

4 395075 809907 01

B 90862 E

PC CD-ROM

colin|mcrae|rally|2.0

Die Landstraße ruft: Die Steppen Kenias stöhnen in kehligen Guturrallauten, eiskalt erklingt das Raunen der schwedischen Odnis, heiß und leidenschaftlich murmelt der korsische Asphalt. Gute Rallyespiele wie **Colin McRae Rally 2.0** haben viele Stimmen.

future verlag – Media with passion

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von zwei Wochen ohne Begründung bei PC Player, Abo-Service CSJ, Ickstattstrasse 9, 80469 München per Brief, Fax oder E-Mail widerrufen kann. Die Widerrufsfrist beginnt mit dem angegebenen Bestelldatum, spätestens mit dem Tag des Zugangs der Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.



WAS VOM JAHRE ÜBRIG BLIEB

Das Jahr 2000 im Spiegel der Monate

Auch der achte PC-Player-Jahrgang war wie kein anderer zuvor. Das fängt bereits damit an, dass die Redakteure dieses Jahr gleich über 13 Ausgaben schwitzten, die allesamt auf drei Seiten kompakt und dennoch angemessen gewürdigt werden wollen. Von solchen Fährnissen ließen wir uns jedoch nicht irritieren und haben für Sie jede einzelne Ausgabe auf wenige Zeilen eingedampft. (tw)

1

Moderne Zeiten

Optimistisch blickten wir zum Jahresanfang in die Zukunft. Über 60 Spieletests demonstrierten, dass wir uns auch im Jahr 2000 nicht langweilen würden. Selbst die Bundesprüfstelle hatte den Jahrtausendwechsel ohne größere Probleme überstanden, daher wurde das in dieser Ausgabe und zugleich im ganzen Jahr höchstbewertete Spiel kurz darauf zum Opfer eifriger Jugendschützer.



Hurra, wir leben noch!

Bizarre Anwendungen

»Es gab eine Zeit, da war Schauspielerei in Deutschland ein hochangesehener Beruf.« sorgte sich Udo Hoffmann über die Zukunft eines Berufszweigs angesichts der CD-ROM zur RTL-Serie »Gute Zeiten, schlechte Zeiten«.

Wir zitieren ...

»Wo solche Programme entstehen, da kann es Hochtechnologie im Grunde nicht geben«, sorgte sich Udo Hoffmann über den Standort Deutschland. Der Stein des Anstosses: Die Prämierung des Rennspiels »Speed Zone 2« als schlechtestes Spiel 1999.



2

Götterdämmerung

Mit dem bei Auslieferung bis zur Unspielbarkeit bugverseuchten »Ultima 9: Ascension« stürzte sich Rollenspiel-Gott Richard Garriott selbst ganz unrühmlich aus dem Designer-Olymp. Gerüchte über Streitigkeiten zwischen Garriott und Electronic Arts waren vorausgegangen, der Meister ist seither verschwunden. Garriott sollte nicht die einzige Legende bleiben, die sich dieses Jahr selbst entzauberte

Käferjagd

Nicht nur Richard Garriott durfte sich kräftig über Bugs ärgern, unseren Jochen erwischte es in einem fett gedruckten Zitat besonders schlimm: »Stribt ein Kamarad, ist das Spiel zu Ende« stand dort geschrieben. Sicher ist: Beim lauten Vorlesen dieses Nonsenstextes lacht selbst der »strippende Kamarad«. Eindeutig der »Hallo, wach?«-Textchef-Sonderpreis des Jahres.


Ultima, was ist aus dir geworden!

Wir zitieren ...

»Spieler, bleib bei deinen Brettern!« warnt Thomas Werner nach einer Partie mit der Computer-Umsetzung von »Diplomacy«.



3

Simulanten 1

Im Exklusiv-Interview plauderte der lichtscheue Geoff Crammond über »Grand Prix 3«, allerdings gibt es keinen Beweis dafür, dass er es selber war und nicht bloß ein Schauspieler. Womöglich ist der öffentlichkeitsscheue Rennspiel-Guru nur eine Erfindung pfiffiger PR-Manager, wer weiß.
Ganz real war jedoch der Ausblick auf unseren kommenden Spielejahrgang.

Simulanten 2

Roland Austinat schlug »SimMutter« als alternativen Titel für die allein verlotternden »Sims« vor, während Udo ein falsches Bild im Mallorca-Planer entdeckt: »Erkennen Sie den Fehler? Es sitzen keine besoffenen Urlauber vor diesem Hotel«.

Wir zitieren ...

Udo sinniert über »Nox«: »Der große Vorteil gegenüber Diablo 2: Es ist da.« Tatsächlich erschien Diablo 2 ein halbes Jahr später.


Tägliches Redaktionsfrühstück oder beliebtes Techniklexikon?







4

Skandal

Einen handfesten Skandal deckte unser Reporter Thomas W. bei seinen aufwändigen Recherchen auf: Diablo 2 sei längst in einer Miniauflage von 150 Exemplaren erschienen, Bill Ropers Statement dazu: »Ob ein Produkt nun von 100 oder einer Million Leuten gekauft wird, das ist uns schnurzpiepegal!«. Auch nach dezentem Hinweis auf den Monat April beharrten einige Leser auf ihren Morddrohungen.

Paranoia

Thomas wiegelte jeden Gedanken an finstere Weltverschwörungen mit einem eingängigen Argument ab: »Wie sollen Regierungen, die noch nicht einmal Parteispenden fachgerecht in schwarzen Kassen verschwinden lassen können, derartige Kunststücke vollbringen.«



Ohne Krawatte keine Chance auf Nürnbergs Spielwarenmesse.

Wir zitieren ...

Damian Knaus klagt über die »Peep«-CD-ROM: »Man wartet vergebens auf Naddel-Fleisch.« Vergebens, aber nicht umsonst möchte man ergänzen, das Teil kostete immerhin 60 Mark.



5

Der Mann, den sie Joe nannten

Seit dieser Ausgabe kalauert ein gewisser Joachim Nettelbeck bei der PC Player. Joe kam von der in die PC Player eingegliederte Power Play in die Redaktion und unterhält seine Kollegen seither mit den irrsinnigsten Wortspielchen.

Heim und Herd

»Cultures«-Entwickler Thomas Friedemann zum Kern des Spielkonzepts: »Frauen bekommen natürlich die Kinder und kümmern sich um den Haushalt.«

Wir zitieren ...

Thomas Werner über »Parkan«: »Da mag ein Programm noch so lange in einem der Nachfolgestaaten der Sowjetunion auf dem ersten Platz der Hitparade gestanden haben, aber wenn man rund 70 harte D-Mark statt Spielgeld dafür auf den Tisch des Hauses blättern muss, erwartet man einfach bessere s.«



Damian knipste bei der »Techno Mage«-Präsentation nur solche Fotos.



6

Ebbe und Flut

Wir wagten einen Blick auf »Die Rollenspiel-Flut« und legten zudem ein Poster mit den wichtigsten Spielen aller Zeiten bei. Dafür erkannte Martin Schnelle beim Nachfolger zu einem der zahllosen Cryo-Adventures: »Die Systemanforderungen sind nun höher, der Langeweile-Faktor aber bleibt der gleiche.«

Spätfolgen

Noch immer hallt unsere April-Ausgabe nach. Zahlreiche ernsthafte Anfragen nach dem legendären »U-Bahn-Raser« gingen ein, sogar aus Übersee meldeten sich Interessenten. Dessen »Erfinder« Martin Schnelle verschob die Veröffentlichung vorerst auf den April 2013. Wir warten.



April-Nachbeben: Der U-Bahn-Raser brachte Leser in In- und Ausland zum Träumen.

Wir zitieren ...

»Baseball: Zwei Teams werfen sich nacheinander kleine Bälle um die Ohren.«, erklärte Roland Austinat.



7

E3 – und Spaß dabei!

Zufällig stieß Jochen bei einer langweiligen E3-Präsentation auf Spiele-Legende John Romero, schlich sich mit ihm von dannen und begutachtete die zahlreichen Messe-Babes. Tatsächlich ist er auf zahllosen Fotos mit diesen Damen verewigt, meist hat er gleich zwei von ihnen gleichzeitig im Arm. Udo hingegen war bei einer Begegnung mit einer praktisch unbekleideten Standhostess derart verblüfft, dass er zu seinem Bedauern das Knipsen vergaß.

Träume sind Schäume

Über ihr ideales Spiel durften die Redakteure phantasieren und hatten verblüffende Einfälle: Roland wünschte sich ein Dr.-Mabuse-Adventure, Udo hoffte auf ein Rennspiel-Adventure über die Rallye Paris-Dakar in den 20er Jahren und Thomas erträumte eine Zoo-Wirtschaftssimulation.

Wir zitieren ...

»Was lange wärt wird endlich mittelprächtig.« (Thomas zu Daikatana)



Jochen mal ohne Babe, dafür mit John Romero.



8

Teufel noch mal!

Nach drei Jahren konnten wir nun endlich »Diablo 2« unter die Lupe nehmen – und waren begeistert. Gespaltener hingegen waren die Meinungen zu »Vampire: Die Maskerade«; Joe und Roland gerieten sich fast in die Haare.

Auf der Hut

Ganz andere Probleme hatte Udo – er wollte eigentlich den Hut vor den Entwicklern von »Deus Ex« ziehen, stellte aber fest, gar keinen solchen zu besitzen. Seitdem erwägt er den Erwerb einer Kopfbedeckung bis zum Erscheinen des nächsten Spector-Titels.



Joe und Roland diskutieren über eine Wertung.

Wir zitieren ...

»Die Zukunft ist hart. Agenten müssen härter sein.«, erkannte Ex-Feldjäger Udo Hoffmann beim Testen von Deus Ex.





9


Wer bin ich: Roland, Udo oder John Romero?

Dabei sein

Angesichts des mit »Grand Prix 3« und »Icewind Dale« hochkarätig besetztem Testteils lästerten wir lieber bei den Previews. So spottete Thomas über »Sydney 2000«: »Keine Olympiade ohne offizielles Erfrischungsgetränk, offizielles Insektenvertilgungsmittel und offizielles Computerspiel.«

Konsole mio

Im Schwerpunkt ließen wir den PC gegen die Konsolen antreten und kamen optimistisch zum Schluss, dass der PC überleben wird.

Wir zitieren ...

»Jede Nacht trägt der Wind das leise Klagen all der enttäuschten Spieler über das ewige Software-Einerlei an mein Fenster.«, stöhnt Thomas. Wohl zu wenig Schlaf gehabt, der Junge!



10

Haarig

Unabhängig voneinander entschieden sich Udo und Roland zum gleichen Zeitpunkt, ihre wallende Mähne kräftig zu stutzen – und wurden derart verändert fast nicht ins Verlagsgebäude eingelassen. Roland machte prompt Karriere und ging als Chefredakteur zur Video Games (einen Zusammenhang bestreitet er), Steffi konnte die erkalhten Köpfe nicht mehr ertragen und beschäftigt sich nun vorzugsweise mit dem Marketing, dafür stieß Redaktionsfee Angela Fischer zum Team.


Steffi ziert weiterhin unsere Leserbrief-Ecke.

Bohnensuppe

»Wer schon zum Frühstück Bohnensuppe löffelt, von dem ist kein gutes Packungsdesign zu erwarten«, behauptete Thomas über englische Spieleverpackungen.

Wir zitieren ...

»Unreal Tournament«-Designer Cliff Bleszinski zu Online-Spielen: »Online-Spiele geben den Leuten eine weitere Möglichkeit, sich gegenseitig sexuell zu belästigen.«



11


Martin Schnell litt furchtbar. Grund war die ECTS in London, die er für die Redaktion besuchte: Weniger Messebabes mit noch weniger an.

Wieder daheim

PC-Player-Gründungsvater Heinrich Lenhardt kehrte als USA-Korrespondent wieder in den trauten Kreis der Kollegen zurück, während Martin Schnelle auszog, ganz allein die Messe-Hostessen auf der ECTS zu bändigen.

Kalamares

Schlemmerstunde für Strategen: »C&C: Alarmstufe Rot 2« und »Sudden Strike« drängen in unseren Testteil. Ein von Sudden Strike entnervter Manfred Duy wünscht sich: »Ach, wär ich doch nur ein Polyp.« Kein Problem, die nächste Wiedergeburt ist bereits gebucht.

Wir zitieren ...

»Lkws sind einfach nicht sexy«, erkennt ein spätzündender Kollege Schnelle 14 Jahre nach Ende seiner Pubertät. Wer oder was ihn stattdessen erregt, verschweigt er.



12

Schoko-Lebkuchen

»Mit Rollenspielen ist es wie mit Schokolade-Lebkuchen: In Maßen genossen sind sie etwas wunderbares, aber wenn man sich zu viel auf einmal reinstopft, wird einem schlecht davon«, erkennt Heinrich Lenhardt.

Eine neue Zeitrechnung

Überraschend früh erschien der »Superbike«-Nachfolger, Udo stellte verblüfft fest: »Electronic Arts hat eine neue Zeitrechnung eingeführt: ein Jahr mit acht Monaten.«


Chefredakteur Manfred freut sich auf die kommende 13. Ausgabe.

Wir zitieren ...

»Spielen Sie auf keinen Fall mit leerem Magen«, riet Damian Knaus. Offenbar war gerade seine mittagspause ausgefallen.« Angeregt wurde sein Appetit übrigens durch den Test der Teig-Fladen-Simulation »Pizza Connection 2«.



13

Weihnachtsmänner wie wir

»Weihnachtszeit, das Fest der Nächstenliebe. Was also soll ich mir von meinem Nächsten wünschen, damit er mir seine Liebe zeigen kann?«, fragte sich Thomas in unserem Geschenke-Special.

Joe sah »Jagged Alliance 2«, ...

... bewegte das Gesehene in seinem Herzen und kam zu dem Urteil: »Es gibt Spiele, an denen die Zeit schneller vorübergeht als an anderen.«

Wir zitieren ...

Ganz familiäre Gedanken kamen Martin beim neuen »Delta Force«-Ableger: »Beim Spielen von Land Warrior fühlt man sich wie ein altes Ehepaar: Alle Schwächen und Stärken sind bekannt, als Überraschung werden die Kartoffeln vielleicht mal gedünstet statt gekocht.«


Jawoll, Ihr Pressesprecher: Wir sind allesamt ignorante Weihnachtsmänner!





Jahresrückblick 2000

BLICK IN DIE KRISTALLKUGEL

Der Ausblick auf 2001

Auch dieses Jahr haben wir einen Blick in unsere Redaktions-Kristallkugel gewagt. Wozu also über die Zukunft spekulieren – lesen Sie hier exklusiv, was im nächsten Jahr wirklich passieren wird.

Januar
Entgegen der letztjährigen Feier-Ekstase beginnt das 21. Jahrhundert natürlich erst am Morgen des 1. Januars 2001. Dennoch geht die Welt noch immer nicht unter. Die Redaktion muss sich also leider auf ein weiteres Jahr angefüllt mit Moorhuhnkopien, endlosen Redaktionskonferenzen und ekligen Bugs gefasst machen. Prosit Neujahr!

Februar
Eine klapprige Münchner S-Bahn mit Stefan Seidel an Bord bleibt wegen einer defekten Hutablage auf offener Strecke stehen. Da der Mechaniker erst nach fünf Stunden anrückt, verschwindet der Zug komplett unter einer Schneewehe. Erst die Frühjahrs-Schneeschmelze befreit unseren Stefan. Der Player's Guide fällt für zwei Ausgaben aus.

März
Der Erscheinungstermin von »Black & White« wird kurzfristig verschoben. Peter Molyneux beruhigt die Fans mit dem Hinweis, das bislang noch jedes seiner Spiele fertig geworden sei – irgendwann. Am gleichen Nachmittag purzelt der Börsenkurs von Electronic Arts in ungeahnte Tiefen und reißt sämtliche anderen Aktienwerte mit.

April
Die Aktienkurse erholen sich leicht. Bertelsmann, die Telekom und Daimler-Chrysler werden vom Future Verlag geschluckt, deren Firmenzentralen an die Rosenheimer Straße verlegt. Chefredakteur Manfred Duy wird zum Vorstandsvorsitzenden ernannt und macht die PC Player zur Pflichtlektüre für die weltweit 834 900 Angestellten.

Mai
Kurz vor Eröffnung der E3 in Los Angeles kündigen die Hersteller an, dieses Jahr keine neuen PC-Spiele zeigen zu wollen. Stattdessen werde man exklusiv für Microsofts Xbox entwickeln. Die E3 wird daher kurzfristig in X3 umgetauft, die bereits angereisten Redakteure Thomas Werner und Martin Schnelle legen sich melancholisch an den Strand.

Juni
Peter Molyneux gibt bei einer Pressekonferenz bekannt, dass man »Black & White« aus technischen Gründen nur noch für den Gameboy herausbringen werde. Dies sei schon von Anfang an geplant gewesen, die bislang gezeigten PC-Versionen waren nur Vorstudien. Zudem gesteht Molyneux, er sei sowieso farbenblind und hasse alle Grafikkarten.

Juli
Die mittlerweile wieder zur vollen Länge herangewachsene Haarmähne von Udo Hoffmann fordert zwiespältige Leser-Reaktionen heraus. Die einen bitten statt Autogramme um eine Haarlocke, andere – vorwiegend weibliche Fans – sammeln für einen erneuten Friseurbesuch. Udo weigert sich: Für so etwas habe er nur einmal in vier Jahren Zeit.

August
Nachdem der Future Verlag neben dem Nestlé-Konzern auch Eidos aufkauft, wird Lara Croft wieder zum Leben erweckt. Mit monatlich einer neuen »Tomb Raider«-Folge sollen die Verluste aus dem vorangegangenen Erwerb von Rover ausgeglichen werden. Die gesamte Redaktion tritt dem Lara-Fanclub bei, Udo soll im Kinofilm Laras Rolle übernehmen.

September
USA-Korrespondent Heinrich Lenhardt kann sich beim Dollarkurs von 164,43 Mark nicht einmal mehr Frühstücksbrötchen leisten und wandert ins preiswertere Burkina Faso aus. Bedenken der Redaktion wegen der geringen Zahl dort ansässiger Spiele-Entwickler ignoriert er. In der Folge veröffentlicht die PC Player wunderschöne Naturreportagen.

Oktober
Nachdem kurz zuvor noch entschieden wurde, die PC Player nur zu Vollmond herauszugeben, soll sie jetzt täglich erscheinen. Nach dieser Ankündigung nimmt die Redaktion geschlossen die aufgelaufenen drei Jahre Resturlaub und überträgt die Arbeit am Heft den Kollegen der kürzlich dem Verlag eingegliederten Literarischen Wochenblätter.

November
Als Archäologen bei Ausgrabungsarbeiten im Führerbunker Schachfiguren sowie ein Satz Skat-Karten entdecken, werden sämtliche Brett- und Kartenspiele umgehend als gewaltverursachend indiziert. Die Jugend wird von Pädagogen und Jugendschützern angehalten, sich zukünftig lieber mit Computer- und Videospielen zu beschäftigen.

Dezember
Die PC-Player-Redaktion kehrt aus Langeweile zu ihrem Heft zurück. Bevor die nächste Ausgabe erscheint, geht die Welt doch noch unter. Flüsse treten über ihre Ufer, Dämonen stürzen aus der Hölle hervor, Sünder büßen für ihre Sünden und Udo fallen die Haare aus. Ein allgemeiner Systemabsturz von Windows Millennium verhindert Schlimmeres. **(tw)**


ZZZ
PLAY



LOCKER BLEIBEN

UDO HOFFMANN



Das Jahresende naht und wieder beglückt eine neue Folge von »Tomb Raider« die Geschäfte. Doch welch fürchterliche Nachricht - der endgültig letzte Teil soll es werden. Schock! Ich sehe schon Horden von traumatisierten Jugendlichen in die Geschäfte strömen, die rotgeweinten Augen hinter dicken Sonnenbrillen verborgen. Verdächtige Gestalten mit abgesägten Schrotflinten unter ihrem Trenchcoat verschaffen sich Einlass, nehmen einige Geiseln, verlangen einen Fluchtwagen und ein Tomb-Raider-Spiel. Und die letzten 50 Millionen Exemplare ver-

»Geiseln für Tomb Raider?«

schwinden innerhalb weniger Tage in den Schatzkammern diverser Sammler. Seien wir ehrlich: so weit wird es nicht kommen. Weder wird es der letzte Teil, noch ist die Leidenschaft der Kunden so groß wie einst. Und bereits im letzten Jahr hieß es, die Serie wäre abgeschlossen. Offenbar soll mit der Abschiedswehmut der Verkauf angeheizt werden. Dabei wird in diversen Händlermagazinen bereits der nächste Teil angekündigt. Skrupel, die Eier legende Wollmilch-Lara bis auf den letzten Tropfen auszupressen, kennt in dieser Branche niemand. Und außerdem: Verfährt die Musikindustrie nicht genauso? Auch die Spice Girls werden garantiert erst nach ihrem zehnten Abschiedskonzert verschrottet, das ist so sicher wie die Knarre an der Croft.

PC PLAYER

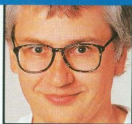
SPIELE

Unabhängig, unbequem, unbestechlich – bei Spieletests kennt unsere Redaktion kein Pardon. Wir verraten Ihnen, was diesen Monat bei uns privat angesagt ist.

SPIEL DES MONATS

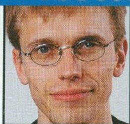


Das PC-Player-Testteam



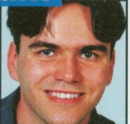
MANFRED DUY (md)

- **Lieblings-Genres**
  Strategie, Wirtschaftssimulationen, Aufbauspiele
- **In meinem CD-Spieler**
  Bloodhound Gang: One Fierce Beer Coaster
- **Auf der Privat-Festplatte**
  C&C: Alarmstufe Rot 2
  NHL 2001
  Call to Power 2
- **Auf meinem Nachttisch**
  Der leicht angestaubte »Sturmwächter« von Janny Wurts
- **Ich freue mich auf**
  Black & White



UDO HOFFMANN (uh)

- **Lieblings-Genres**
  Rennspiele, Rollenspiele, Action-Adventure
- **In meinem CD-Spieler**
  Calexico: The Black Light
- **Auf der Privat-Festplatte**
  No one lives forever,
  Baldurs Gate 2,
  Colin McRae Rally 2.0
- **Auf meinem Nachttisch**
  Hermann Hesse: Siddhartha
- **Ich freue mich auf**
  Dungeon Siege,
  NBA Live 2001,
  Gorkamorka



DAMIAN KNAUS (dk)

- **Lieblings-Genres**
  (Aufbau-)Strategie, Adventures, SF-Simulationen
- **In meinem DVD-Spieler**
  Batmans Rückkehr
- **Auf der Privat-Festplatte**
  Microsoft Encarta 2001
  Wer wird Millionär?
  Sacrifice
  Flucht von Monkey Island
- **Auf meinem Nachttisch**
  Eine neue Haarprobe
- **Ich freue mich auf**
  Black & White
  Pool of Radiance 2
  Mafia



HEINRICH LENHARDT (hl)

- **Lieblings-Genres**
  Sport- und Rollenspiele, Action-Adventure
- **In meinem CD-Spieler**
  U2: All that you can't leave behind
- **Auf der Privat-Festplatte**
  FIFA 2001
  Escape from Monkey Island
  Baldur's Gate 2
- **Auf meinem Nachttisch**
  Barbara Vine: Grasshopper
- **Ich freue mich auf**
  Diablo 2 Expansion



LUC MARTIN (luc)

- **Lieblings-Genres**
  Rollenspiele, Runden-Strategie, 3D-Shooter
- **In meinem CD-Spieler**
  Farmer Boys: Countrified
- **Auf der Privat-Festplatte**
  Warlords 3 – Darklords Rising
  Baldur's Gate 2 Special Edition
- **Auf meinem Nachttisch**
  Robert Jordan: Winter's Heart
- **Ich freue mich auf**
  Neverwinter Nights
  Morrowind

TESTS

So werten wir

Um ein geflügeltes Wort zu strapazieren: Auch und gerade bei unseren Tests ist letztlich entscheidend, was hinten herauskommt. Denn dort, sprich am Ende eines jeden Spieletests, prangt unser Wertungskasten, der darüber Auskunft gibt, ob das zuvor besprochene Produkt sein Geld auch wert ist.

GRAFIK
Schöne Aussichten oder hässliches Geruckel? Die »Grafik«-Wertung verrät Ihnen, wie es um die visuellen Reize des besprochenen Spiels bestellt ist.

SOUND
Hier gibt es Punkte für spannende Soundeffekte und mitreißende Musik, die zum Geschehen passt. Komposition und Technik beeinflussen die Punktzahl mächtig.

EINSTIEG
Aller Anfang ist schwer. Das muss aber nicht sein. Je höher die »Einstieg«-Wertung, desto schneller kommen Sie mit dem Programm zurecht.

KOMPLEXITÄT
Viele abwechslungsreiche Level, Varianten oder ein Editor sind die Schlüssel zu einer hohen Wertung in Sachen »Komplexität«.

STEUERUNG
Idealerweise ist sie so leckerleicht, dass sich das Programm fast von selbst spielt. Undurchsichtige Options-Wüsten ernten hingegen wenig Punkte.

MULTIPLAYER
Wie hoch ist der Zusatz-Lustgewinn, wenn mehrere menschliche Spieler antreten? Unsere »Spielspaß«-Wertung bezieht sich explizit auf die Solo-Spielfreude!

SPIELSPASS
Die sechs oben genannten objektiven Bewertungskriterien haben natürlich einen gewissen Einfluss auf die Gesamtwertung. Noch viel wichtiger ist allerdings, ob ein Spiel letztlich Spaß macht oder eben nicht. Daher ist für uns der Spielspaß auch das ausschlaggebende Bewertungskriterium.

PC Player wertet generell auf einer Skala von 1 bis 100. Bei den kleineren Sub-Wertungen Grafik, Sound, Einstieg, Komplexität, Steuerung und Multiplayer beschränken wir uns auf Zehner-Schritte. Die Spielspaß-Wertungen werden hingegen in unseren Redaktionskonferenzen auf den Punkt genau zurechtgeschmirgelt – wobei dort natürlich der Haupttester das letzte Wort hat. Bei hochklassigen Kandidaten schaut sich stets ein zweiter oder gar ein dritter Redakteur das Spiel an, um einen weiteren Meinungskästen beizusteuern.

Wertungsskala

0-19	katastrophal
20-39	schlecht
40-49	mäßig
50-59	durchschnittlich
60-69	ordentlich
70-79	gut
80-89	sehr gut
90-100	genial



DAS PC PLAYER PRÄDIKAT

Was für die Filmindustrie der »Oscar«, ist für uns der »Gold Player«. Mit dieser Trophäe würdigen wir all jene Spiele, die eine Spielspaß-Wertung von 85 an aufwärts erreicht haben. Um diese Kandidaten entbrennen in aller Regel die heißesten Rededuelle innerhalb der Redaktion. Denn vor der Vergabe dieser begehrten Auszeichnung muss sich neben dem Haupttester zumindest noch ein zweiter Redakteur für die Vergabe des »Gold Player« stark machen. Einen kleinen Einblick in die aktuellen spielerischen Sympathien der Redakteure gewährt übrigens unsere Index-Seite.

WERTUNG STARLANCER STAGE 2

▲ PRO
- GELUNGENE ATMOSPHÄRE
- RUNDUMSICHT
- INTERESSANTE STORY
- GERINGE RÄTSELDICHTE

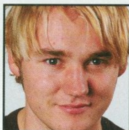
▼ CONTRA
- RÄTSEL EINFACH
- SPIEL IST ZU KURZ

GRAFIK:	80
SOUND:	80
EINSTIEG:	90
KOMPLEXITÄT:	60
STEUERUNG:	90
MULTIPLAYER:	80

PC PLAYER SPIELSPASS **83**



JOE NETTELBECK (jn)
- **Lieblings-Genres**
  Strategie, Wirtschaftssimulationen, Aufbauspiele
- **In meinem CD-Spieler**
  Bob Dylan: Time out of mind
- **Auf der Privat-Festplatte**
  Baldur's Gate 2
  Pizza Connection 2
  Call to Power 2
- **Auf meinem Nachttisch**
  Leo Lukas: Wiener Blei
- **Ich freue mich auf**
  Arcanum
  Mech Commander 2
  Pool of Radiance 2



JOCHEN RIST (jr)
- **Lieblings-Genre**
  Ego-Shooter, Geschicklichkeitsspiele
- **In meinem DVD-Spieler**
  Mission: Impossible 2
- **Auf der Privat-Festplatte**
  No One Lives Forever
  Counterstrike
  Escape from Monkey Island
- **In meinem Papierkorb**
  Combat Flight Simulator 2
- **Ich freue mich auf**
  Clive Barker's Undying
  Mech Commander 2
  Silent Hunter 2 (PS 2)



MARTIN SCHNELLE (mash)
- **Lieblings-Genres**
  Simulationen, Ego-Shooter, Rennspiele
- **In meinem CD-Spieler**
  Texas: The greatest Hits
- **Auf der Privat-Festplatte**
  Delta Force: Land Warrior
  Mech Warrior 4: Vengeance
  C&C: Alarmstufe Rot 2
- **Auf meinem Nachttisch**
  Lincoln Child, Douglas Preston: Mount Dragon
- **Ich freue mich auf**
  Duke Nukem Forever
  Black & White



STEFAN SEIDEL (st)
- **Lieblings-Genres**
  Action-Rollenspiele, Rennspiele
- **In meinem CD-Spieler**
  The Beatles: One
- **Auf der Privat-Festplatte**
  Diablo 2 (englisch)
  Escape from Monkey Island
- **Auf meinem Nachttisch**
  Bastelanleitung für ein Privathaushalts-Holo-Deck
- **Ich freue mich auf**
  Anno 1503
  Black&White



THOMAS WERNER (tw)
- **Lieblings-Genres**
  Strategie, 3D-Action, Action-Adventures
- **In meinem CD-Spieler**
  Neil Young: Harvest Moon
- **Auf der Privat-Festplatte**
  No One Lives Forever
  Sacrifice
  Counterstrike
- **Auf meinem Nachttisch**
  Reiseführer Ljubljana
- **Ich freue mich auf**
  Empire Earth
  Commandos 2
  Giants

Action-Adventure für Fortgeschrittene und Profis

AMERICAN MCGEE'S ALICE

ENTWICKLER: Rogue Entertainment **VERTRIEB:** Electronic Arts **TESTVERSION:** Beta vom November **SPRACHE:** Englisch **MULTIPLAYER:** – **INTERNET:** Englisch **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/300, 64 MByte RAM, OpenGL-kompatible Grafikkarte **HARDWARE, STANDARD:** Pentium III/450, 128 MByte RAM, GeForce 2MX **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium III/600, 128 MByte RAM, GeForce 256 DDR-RAM

Junge Mädels können bekanntlich ganz schön unverschämt sein. Aber eine so rotzfreche Göre wie Alice durften PC-Spieler bis dato noch nicht erleben.



Einmal geröstete Kehrseite? Kommt sofort. Der Drache hier gehört zu den Höhepunkten im Action-Adventure-Spektakel. (alle Bilder 1024x768, 32Bit, OpenGL)

MP3-MUSIK AUF CD A

FAKTEN

- Spiel erstreckt sich über 9 Kapitel, die sich aus insgesamt
- 71 spielbaren Abschnitten zusammensetzen
- 10 Waffen
- Primäre und sekundäre Waffenfunktion
- 4 Schwierigkeitsstufen (Easy, Medium, Hard, Nightmare)
- Über 25 verschiedene Charaktere

Von Alice haben Sie bestimmt schon gehört. Bisher musste das geschrumpfte Mädel in einer kinderkompatiblen Zeichentrickserie und einem herzerweichenden Disney-Streifen ihr Dasein fristen.

Doch seit der Designer American McGee selbst Hand anlegte, ist vom braven Püppchen nicht mehr viel übrig geblieben. Vielmehr orientierte sich American an der originalen Buch-Vorlage »Alice in Wonderland« von Lewis Carroll. Dieser ersann die Geschichten der düsteren Kleinen, die sich in ein von der bösen Herzkönigin regiertes Land träumte. Ihre Aufgabe: Aus dem Traum entkommen und die Freiheit der Wunderlandbewohner wiederherstellen.

Who the %$2! is ...

Alice ist also alles andere als süß und anständig. Durch die Intro-Sequenz erfahren wir, dass sie durch einen Sturz aus dem Fenster ins Koma fiel. In ihrem lang anhaltenden Schlaf träumt sich Alice ins Wunderland hinein. An dieser Stelle kommen Sie ins Spiel. Ihre Aufgabe ist es, Alice in einem Stück durch die Welt und ihre drohenden Gefahren zu bugsieren. Gesteuert wird idealerweise mit einer Kombination aus Tastatur und Maus, wie man es von Action-Adventures wie »Heavy Metal F.A.K.K. 2« oder »Rune« gewohnt ist. Im Prinzip ist die Steuerung also identisch mit gängigen Titeln – und doch stellt man gleich

»American McGee präsentiert eine ganz und gar untypische Heldin.«


Schwindelfrei? Hoffentlich ... manchmal führt ein Sprung in die falsche Richtung nämlich weit nach unten.

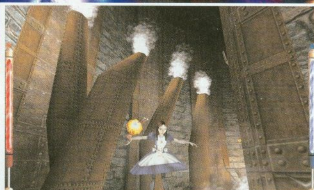
zu Beginn ein paar gewöhnungsbedürftige Dinge fest: Wenn Sie einen Sprung ausführen und danach auf dem Boden aufkommen, geht Alice kurz in die Knie und läuft erst nach kurzer Pause normal weiter. Hält man die Laufen-Taste gedrückt, so lässt sich diese Eigenheit zum Glück umgehen. Zwar können Sie auf diese Weise nur nach vorne normal weiterlaufen – aber immerhin. Ebenfalls gleitet Alice nach erfolgreichem Sprung immer noch ein Stückchen weiter, obwohl man den Eindruck hat, sie sei schon am Ziel angekommen. In weiteren Manövern klettert Alice an Lianen und Ketten hoch, hangelt sich an Felsvorsprüngen entlang, taucht durchs Wasser, schwebt hoch über dampfende Kamine oder hüpft und läuft durch die von der Quake-3-Arena-Engine dargestellten Umgebungen. Wem die Sprungeinlagen nichts als Kopfschmerzen bereiten, dem darf geholfen werden. Eine Art »Sprung-Versicherung« garantiert, dass Sie jeden Sprung auch erfolgreich ausführen. Zumindest in der Theorie. Ein paar rote Fußabdrücke sollen einen sicheren Hüpfer signalisieren. Soviel zur Theorie. In der Praxis versagte das System gelegentlich (Alice wollte nicht springen oder hopste in den Abgrund), so dass wir von der Verwendung abraten. Wer ohne diese Hilfe nicht weiterkommt, der sollte sich sowieso nach einem anderen Genre umschauen. All diese Kunststücke sollten Sie im Laufe des Spiels beinahe mit verbundenen Augen beherrschen, denn die Vernichtung der Herzkönigin und ihrer Untertanen ist kein Zuckerschlecken. Der Schwierigkeitsgrad ist selbst in der zweiten von vier Einstellungen ganz schön gesalzen.


American McGee und sein Designer-Trupp kitzelten die Q3-Engine bis auf fehlende Curved Surfaces ordentlich aus.

Herz ist Trumpf

Die schwierigsten Gegner sind die Zwischen- und Obermotze. Und an denen kommen Sie nicht vorbei, wenn Sie wie in anderen Spielen ihre gesamte Munition auf einmal verpulvern. Vielmehr müssen Sie entweder eine verwundbare Stelle ausfindig machen oder mit der richtigen Waffe angreifen. Bis Sie den Dreh herausgekriegt haben, rinnen viele Schweißperlen. Bloß gut, dass die Spielstände schnell gespeichert und noch schneller geladen sind.

Die Feinde sind ausgesprochen detailliert dargestellt und animiert worden. Auf Ihrem Weg durch die neun Welten, die sich aus 71 spielbaren Abschnitten zusammensetzen, begegnen Sie über 25 verschiedenen Gestalten. Darunter befinden sich (zerschneidbare) Herz- und Pik-Buben, die durch ihre Karten- →


Auch die fiese Alice kann ganz niedlich sein. Insbesondere dann, wenn Sie hoch über Schornsteinen schwebt.


Kurz vor dem Ableben? Nicht ganz. Das ist Alice mit einer Art Quad-Damage.

ZWISCHENSEQUENZEN


In den Zwischensequenzen erfahren Sie meist in Wortspiele gehüllte Tipps und Tricks.

UDO HOFFMANN



An für sich steh ich ja nicht auf kleine Mädchen, aber bei Alice mach ich eine Ausnahme. Die Hintergrundgeschichte ist weit von einem Gutenacht-Märchen entfernt. Die Grafik ist einfach nur spektakulär und gehört zum Besten, was auf dem PC zu haben ist. Und die Gegner sind ebenso raffiniert und hart zu knacken wie sie grotesk sind. Wo sonst kämpfen Sie gegen lebendige Schachfiguren, Uhrmacher, die Alice um etliche Schürzenlängen überragen, oder astrale Geister, die ihre Körper allesamt im Knetkurs für Fortgeschrittene modeliert haben müssen: Wie die sich verformen! Einfach schaurig.

»Biegsames Gör.«

Nach einiger Zeit gewöhnte ich mich an den Grafikrausch, dafür wurde das Leveldesign aber besser und besser. Im Actiongenre tut sich was. Und Alice hält sich selbst im Vergleich zu Spielen wie »Rune« glänzend, obwohl es etwas kurz ist.

DIE TECHNIK

- Spiel basiert auf der Quake-3-Arena-Engine
- Auflösungen von 640 mal 480 (16 Bit) bis 1600 mal 1200 (32 Bit)
- Unterstützung folgender Soundstandards: Miles, Dolby, A3D, A3D 2.0, EAX, EAX 2.0
- Lautsprecherkonfiguration: Normal, Kopfhörer, Surround-Sound, Quad
- Soundqualität: 22 kHz und 44 kHz

American McGee's Alice

DIE NEUEN STATIONEN IN ALICES WUNDERLAND


Behind he Looking Glass. Uhren jeglicher Grösse ticken um die Wette.

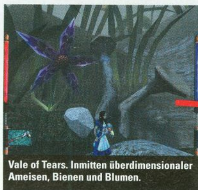

Wonderland Woods. Ein paar Piranhas weniger hätten nicht geschadet.


Queensland. Der finale Showdown mit der Herzkönigin findet hier statt.


Looking Glass Land. Hier tummeln sich haufenweise böse Schachfiguren.


Queen of Heartsland. Im vorletzten Kapitel stiefelt Alice durch Irrgärten.




Vale of Tears. Inmitten überdimensionaler Ameisen, Bienen und Blumen.


Village of the Doomed. Hier beginnt Alices Reise ins Wunderland.


Fortress of Doors. Dieser Schauplatz gehört zu den optisch leckersten.


Land of Fire and Brimstone. In diesem Abschnitt warten heisse Abgründe.


Die Ameisen in Wonderland Woods sind kein Zuckerschlecken. Diese schleudern Ihren Alter Ego mit Vorliebe kreuz und quer durch die Gegend.


An dieser Stelle kommen Sie ganz schön ins Schwitzen. Rote Schachfiguren können ja so fies sein.

→ Körperform fast schon zweidimensional daherwackeln. Ebenfalls sehenswert sind die putzigen Bauern-Schachfiguren oder diverse Geister, die Sie entweder einfrieren oder mit Schallwellen aus dem Gleichgewicht bringen. Und die Kindergestalten erschrecken durch ihr Heulen, das im nächsten Moment in irrsinniges Gelächter umschlägt. Nachdem Sie einen Gegner erledigt haben, hinterlässt dieser ein Herzchen, das Sie flugs aufsammeln. Dadurch erhöht sich Ihre Lebenskraft (dargestellt mit einem langen Balken auf der linken Bildschirmseite) und der Manavorrat (auf der rechten Seite). Letzterer dient als Munition, welche umso mehr Mana verbraucht, je größer die verwendete Waffe ist. Schwierig zu erledigende Gegner lassen als Abschiedsgeschenk übrigens ein wesentlich größeres Herz liegen. Manche Zwischengegner und insbesondere der Endgegner gehören zu den physisch größten und beeindruckendsten Gestalten, die Sie bisher in Action-Adventures erleben durften.

Hausmieze

Unterwegs begegnet Ihnen immer wieder die »Ceshire Cat«, welche hilfreiche Tipps und Tricks verrät. Damit das Ganze aber nicht zu leicht wird, sind die Hinweise in Wortspiele verpackt. Ihr Weg führt über sich auflösende Plattfor- →


Gelegentlich führt Alices Höllentrip auch durch mit vielen Piranhas gefüllte Wasserbecken.

JÄGER DER ALLIANZ


Vorpal Blade
Norman! Wo ist mein Küchenmesser?

Primäre Funktion: Aufschlitzen
Sekundäre: Werfen


Cards
Achtung, scharfe Karten.

Primäre Funktion: Einzelner Wurf
Sekundäre Funktion: Alle auf einmal werfen


Mallet
Hallo McFly! Jemand zuhause?

Primäre Funktion: Zuhauen
Sekundäre Funktion: Ball davonschlagen


Icewand
Der kalte Flammenwerfer.

Primäre Funktion: Gegner einfrieren
Sekundäre Funktion: Schutzschild aus Eis


Bombjack
Auftrag: alles wegsprengen.

Primäre Funktion: Sprengen
Sekundäre Funktion: Flammen versprühen


Demon Dice
Alea iacta est.

Primäre Funktion: Die Würfel rufen einen unterstützenden Dämon herbei
Sekundäre Funktion: -


Jacks
Augen auf, mein Wurfstern kommt.

Primäre Funktion: Sterne suchen Feind
Sekundäre Funktion: Wurf geradeaus


Eyestaff
Der Railgun-Ersatz.

Primäre Funktion: Durchsiebender Laserstrahl
Sekundäre Funktion: Alles Gute kommt von oben


Blunderbuss
Blunderbuss statt Panzerkanone.

Primäre Funktion: Die Riesen-Kometen-Kanone
Sekundäre Funktion: -


Deadtime Watch
Ächz, kurze Verschnaufpause!

Primäre Funktion: Ein Zeitstopp hält Gegner vom Hals

WER ZUR HÖLLE IST AMERICAN MCGEE?



Der Chefentwickler von Alice verbrachte drei Monate beim technischen Support von id Software, bevor er als Spieldesigner loslegte. Während seiner Zeit bei id bastelte er an Leveln für Doom 2, Quake 1 und Quake 2. Schließlich musste er id Software verlassen, weil er in Streit mit John Carmack geriet. Danach setzte er 1998 seine Karriere bei Electronic Arts fort und war federführend an der Entwicklung von Alice beteiligt, das schließlich auch noch seinen Namen verpasst bekam.

American McGee's Alice


Die späteren Hüpf-Einlagen bereiten optisch und spielerisch so viel Spaß, dass man gern noch mal den letzten Spielstand lädt.


Die gegnerischen Herzbuben gehen mit ihrem hochexplosiven Material nicht gerade sparsam um.


In den linearen Level-Abschnitten suchen Sie immer nach Ausgängen, die wie dieses Portal aussehen.

→ men, vorbei an einfachen Schalter-Rätseln und durch Unterwasser-Abschnitte. Zusätzlich entledigen Sie sich der Feinde in überdimensionalen Gras- und Pilzlandschaften, strecken mehrere Zwischengegner auf Plattformen nieder, bewegen sich als Pferd getarnt über Schachbretter und gleiten auf Blättern Flussläufe hinunter. Im späteren Verlauf kämpfen Sie sich durch einen Irrgarten, hopsen über Lava-Seen, balancieren in schwindelerregenden Höhen über Zahnräder und lösen diverse Schmalspurrätsel.

Im Nachhinein betrachtet, gehören die Kämpfe mit den Zwischengegnern, dem Endgegner und die Fahrt auf einem Blatt im Wasser zu den größten spielerischen Herausforderungen. Der Rest ist nach ein paar Anläufen meist schnell durchgespielt. Insgesamt gesehen glänzt American McGee's Alice durch ein beeindruckendes Level-Design, das mit qualitativ hochwertigen Texturen versehen wurde. Insbesondere auf eine dichte Atmosphäre wurde Wert gelegt, die unter anderem von schrägen Musikstücken profitiert (drei Lieder finden Sie übrigens auf der CD-A dieser Ausgabe). Der Spieler wird gekonnt in der meist schrägen und düsteren Welt von Alice festgehalten. Allerdings trübt den Spielspaß eine gewöhnungsbedürftige Steuerung und die arg lineare Handlung. Profis sehen im Medium-Schwierigkeitsgrad nach zehn Stunden Spielzeit zwar schon den Abspann, doch eine derartige Abwechslung, wie Sie sie in Alice erleben, schaffen nur wenige Spiele. Insbesondere die phantasievollen und zugleich abwechslungsreichen Level verleihen dem Spiel eine ganz besondere Note, die im Action-Adventure-Genre bislang noch nicht aufgetaucht ist. Da vergisst man gerne die strenge Linearität, welche sich durch das ganze Spiel hindurchzieht. Schlußendlich ein Spiel für alle Action-Adventure-Fans und Leute mit Vorliebe für ausgefallene Spielszenarien. Lesen Sie zusätzlich auf Seite 88, was Alice im Vergleich zum neuesten Tomb Raider Titel zu bieten hat. **(jr)**

DIE HERZ-BUBEN






Ein kleiner Auszug aus dem Gegner-sortiment, das Ihnen in Alice den Weg versperrt.

JOCHEN RIST



Ein derart abgedrehtes Action-Adventure wie Alice kam mir bisher noch nicht unter. Man merkt dem Titel eindeutig an, wie die Level-Designer und Texturkünstler ihrer Phantasie freien Lauf ließen. Was McGee und seine Mannen grafisch alles aus der Q3-Engine quetschten, verdient eine »Standing-Ovation«. Danach heißt es aber wieder hinsetzen, denn in spielerischer Hinsicht nagt an Alice etwas der Wurm. Der Stillstand der Spielfigur nach einem Hopser und ungenaue Landungen nerven zwar, mutieren aber bald zum notwendigen Übel. Schade auch, dass man die Level-Architektur nicht noch besser ins Spiel integrierte. Allzu linear erscheinen die Abschnitte und insbesondere die Entdecker unter Ihnen werden ein wenig zu kurz kommen. Während man sich zwischen den Leveln oft wie ein Zuschauer vorkommt, verlangen einem die Zwischengegner plötzlich wieder Höchstleistungen ab. Trotz allem ist Alice ein absolutes Muss für Liebhaber schriller Action-Adventures.

»Abgedreht, schrill, phantasievoll!«

WERTUNG AMERICAN MCGEE'S ALICE

▲ PRO
- TOLLE GRAFIK
- SCHRILLES LEVEL-DESIGN

▼ CONTRA
- ARG LINEAR
- DUMME GEGNER
- SCHNELL DURCHGESPIELT (10 STUNDEN)

GRAFIK:	90
SOUND:	80
EINSTIEG:	80
KOMPLEXITÄT:	70
STEUERUNG:	70
MULTIPLAYER:	-

PC PLAYER SPIELSPASS 84


Indiana Jones lässt grüßen. Hier bewegen Sie sich vorsichtig durch pendelnde Eisen-Herzen.

Action-Adventure für Profis

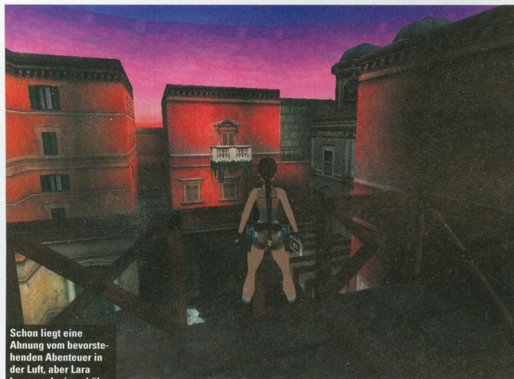
TOMB RAIDER: DIE CHRONIK



Dank Laserzielgerät können selbst weit entfernte Ziele anvisiert werden.

ENTWICKLER: Core Design **VERTRIEB:** Eidos Interactive **TESTVERSION:** Beta vom November 2000 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** – **INTERNET:** www.tombraider.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/233, 6 MByte RAM **HARDWARE, STANDARD:** Pentium II/333, 32 MByte RAM, 3D-Karte **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium II/400, 64 MByte RAM, 3D-Karte

Stellen Sie sich vor, es ist Weihnachten und es gibt kein neues Tomb-Raider. Undenkbar? Stimmt, auch dieses Jahr gibt es die gewohnte, kaum veränderte Lara-Kost.



Schon liegt eine Ahnung vom bevorstehenden Abenteuer in der Luft, aber Lara kann noch einmal über den Dächern von Rom verschnaufen.

Nun, die »Tomb Raider«-Reihe wird so langsam zum nicht totzukriegenden »Dinner for One« der Spieleindustrie.

Pünktlich wie die vorweihnachtlichen Lebkuchen stehen auch dieses Jahr Laras neue Abenteuer im Händlerregal. Aber Moment – war der Vorgänger nicht schon der letzte Auftritt und wurde Lara nicht endgültig begraben?

Richtig, aber »Tomb Raider: Die Chronik« ist wirklich der aller-allerletzte Teil, großes Ehrenwort vom Firmenchef. In Interviews mit den Designern ist von fanatischen Fans die Rede, welche die armen Angestellten quasi zur Fortsetzung genötigt hätten. Zudem seien ja bei der Hintergrundgeschichte noch so viele offene Fragen geblieben, die unbedingt geklärt werden mussten. Eine dieser Frage dürfte gewesen sein: Wie sehr kann man die Langmut der Fans strapazieren und ihnen ein kaum verändertes Spiel verkaufen? Aber auch für uns Spieletester sind Fragen zu klären, insbesondere warum es nach wie vor erstaunlich spaßig ist, die Archäologin zu all den auf unserer Welt verborgenen Schätzen zu dirigieren.

»Aus Klotzitanien ausgebüchste Gegner.«

FAKTEN

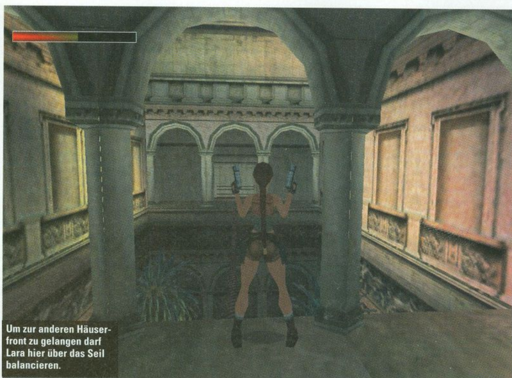
- 19 Level
- Integriertes Tutorial
- 4 Schauplätze
- 5 Schusswaffen
- Neue Bewegungsmöglichkeiten
- 38 Zwischensequenzen

Das Reisen ist der Archäologin Lust

Auf der Habenseite sind zunächst die abwechslungsreichen Schauplätze aufzuführen. Während Tomb Raider 4 ganz auf gediegenes, ägyptisches Flair setzte, knüpft der fünfte Part wieder an Laras alte Reiselust an. Dabei bewegt sich der Spieler nicht nur von einem Ort zum anderen, sondern durchwandert auch die Zeit. Denn die neuen Einsätze der Grabräuberin sind Rückblenden auf bereits erlebte Abenteuer. Laras vier engste Freunde erinnern sich im nasskalten England an die Erlebnisse der unter ägyptischem Schutt begrabenen und tot geglaubten Kameradin. Der erste nostalgische Ausflug entführt Sie nach Rom, weiter geht es zu einer russischen Militärbasis und dort in ein U-Boot. Mit unfreundlichen Untoten bekommt es eine unbewaffnete, sechzehnjährige Lara auf einer Insel vor der Küste Irlands zu tun. Schließlich landet sie in der High-Tech-Umgebung eines hypermodernen Firmenhauptquartiers.

Beim Betrachten der Örtlichkeiten meint man allerdings förmlich den Staub der Jahrhunderte auf den klobigen Polygonen zu sehen. Die grafische Entwicklung der Computerspiele ist in den vergangenen Jahren schlichtweg rasant gewesen, da kann man mit einer vorsichtig verbesserten Grafik-Engine aus dem Jahr 1996 keinen Blumentopf mehr gewinnen. Während Lara selbst dank einiger hinzugewonnener Kurven noch halbwegs manierlich wirkt, scheinen die eckigen Gegner aus Klotzitanien ausgebüchst zu sein. Nett wirken etliche der Wand-


Hangelnd lassen sich so manche neuen Abschnitte erreichen.


Um zur anderen Häuserfront zu gelangen darf Lara hier über das Seil balancieren.

texturen, und speziell die Straßen Roms lassen trotz peinlichem Simpel-Himmel Atmosphäre aufkommen. Kleine Spielverderber sind hingegen etliche Grafikfehler, beispielsweise an Wasseroberflächen sichtbare Polygonkanten.

Tote tragen keine Shorts

In der ersten Episode trägt Lara ihr gewohnt-knappes Abenteurer-Outfit, später schlüpft Sie in einen der arktischen Umgebung angepassten Militärdress, in der letzten Mission ist der weibliche Indiana-Jones gar mit einem schwarzen Ganzkörper-Latexanzug bekleidet. Nackte Tatsachen lassen uns die prüden englischen Designer auch diesmal (entgegen allen Legenden) selbst per Cheat nicht erspähen, nur die Säfte der Gegner spritzen ganz ungeniert aus den Leibern heraus. Ohne die geschickt in den Leveln verteilten Feinde wären die Straßen und Gebäude ja auch komplett verwaist, selbst in den Gassen Roms scheint eine Neutronenbombe alle Bewohner ausradiert zu haben. Neben üblen Gangstern, meist ehemalige Geschäftspartner, kreuzen diverse Tiere und Mythengestalten Ihren Weg. Einige davon sind mit der aus zwei Pistolen bestehenden Standardbewaffnung rasch auszuschalten, bei anderen sollte man ohne Zögern zu größeren Kalibern greifen. Allerdings benötigen Sie für eingesammelte Schrotflinten oder automatische Waffen die nur begrenzt vorhandene Spezialmunition. Besonders große Zwischengegner sind nur in bestimmten Momenten oder an einer speziellen Stelle zu verwunden, tumbes Verballern der Patronen ist da wenig hilfreich.

Lara zielt selbstständig auf Angreifer, Sie müssen jedoch vorher die Waffe ziehen, gegebenenfalls nachladen und den Gegnern durch Sprünge ausweichen. Besonders in Kampfsituationen treten die Schwächen der unpräzisen und umständlichen, einst auf die PlayStation zugeschnittenen Steuerung klar zu Tage. Wie schön wäre es gewesen, wenn die Jungs bei Core Design uns für die PC-Version endlich mit einer praktischen Maussteuerung beschenkt hätten. Aber solche Wünsche erfüllt wohl noch nicht einmal der Weihnachtsmann.

Jägerin des verlorenen Schatzes

Sicherlich braucht Lara Croft kein Fitness-Studio, denn bei ihrer Jagd nach Schätzen kommt fast jeder Muskel ihres durchtrainierten Körpers zum Einsatz. Und eben diesen Körper sehen Sie meist von hinten, nur an einigen Stellen schwenkt die Kamera automatisch in eine andere, oft leider sehr ungünstige Position. Gut, dass sich der Blickwinkel begrenzt nachregulieren lässt.


Nur nicht in die Lava fallen! Komplexe Kletter- und Kriechaktionen sind bei Tomb Raider unverzichtbar.

Mit geschmeidigen Bewegungen hechtet die prominente Dame über Abgründe, hangelt sich an Vorsprüngen entlang und erklimmt steile Wände. Speziell in höheren Leveln sind geschickte Kombinationen aus verschiedenen Sprungweiten und Haltegriffen essenziell. Neu im Repertoire ist die Fähigkeit auf einem Seil über Abgründe zu balancieren und sich von einer Stange zur nächsten zu schwingen. Aktenschränke und Schubladen lassen sich durchwühlen, nach wie vor sind allerlei nützliche Gegenstände →

»Noch immer keine nackten Tatsachen.«



UDO HOFFMANN

Mit Trippelschritten kommt man nicht weit, vor allem, wenn die Konkurrenz Riesensprünge macht. Gerade im Vergleich zu Julie aus »Heavy Metal F.A.K.K. 2« wirkt Lara so steif im Gebein wie eine alternde Matrone auf ihrem ersten Freigang kurz nach der Hüftgelenksoperation. Wenn träge Tastatursteuerung gege locker-leichte Maushandhabung antritt, kann das einfach nicht gut gehen.

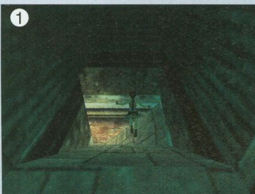
»Hüftsteife Diva.«

Sicher: Tomb Raider 5 ist immer noch ein unterhaltsames Spiel, es hat diesmal sogar ganz witzige Zwischensequenzen, in denen Laras Vorteile und ihr sardonisches Lächeln besonders gut zur Geltung kommen. Das Level-Design, die Grafik-Engine und die Steuerung aber sind insgesamt gesehen Relikte aus einer anderen Ära, einer Zeit, als Tomb Raider das Genre noch belebte. Von diesem Anspruch ist Core Design mittlerweile weit entfernt.

Tomb Raider: Die Chronik

SO SPIELT SICH TOMB RAIDER: DIE CHRONIK

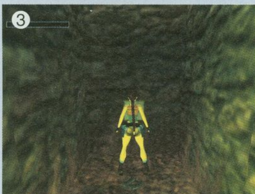
Erfahrene Tomb-Raider-Spieler können jetzt ruhig weiterblättern, am Spielverlauf hat sich kaum etwas verändert. Die bewährte Mischung aus komplexen Sprüngen, Kämpfen und mäßigen Rätseln wurde beibehalten.



Heißa! Um in den nächsten Abschnitt des Kolosseums zu gelangen müssen Sie eine schiefe Ebene herunterrutschen. Keine Sorge, wer vorher abgespeichert hat, sollte ohne Furcht dem unvermeidlichen Unheil entgegenrutschen.



Kaum ist Lara unten angekommen, da wird sie auch schon von einem Löwen angesprungen. Jetzt nur nicht die Nerven verlieren! Ziehen Sie eine Waffe, weichen Sie dem Löwen aus und schießen Sie! Gezielt wird automatisch.



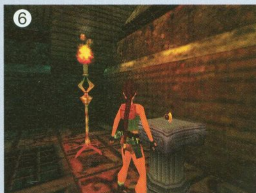
Überstanden, als Lohn der Mühe dürfen Sie über die erlegte Raubkatze hinwegsteigen und einen Schalter drücken. Dieser Schalter öffnet irgendwo die Tür zu einem Ausgang, Sie können also weiterforschen.



Jetzt muss sich Lara nur noch aus der Löwengrube befreien. Lara hat im Prinzip mehrere Möglichkeiten: Zum einen kann sie an einigen Wandabschnitten und Seilen hochklettern, zum anderen einfach hochspringen.



Oben lauert schon der nächste Gegner, ein Gladiator mit abgelaufenem Haltbarkeitsdatum. Erneut beginnt das gewohnte Spielchen aus Schießen und Ausweichen, bis der Bösewicht auf den Fliesen liegt.



Zur Belohnung darf Lara ein wertvolles Fundstück einsammeln. Einige Artefakte dienen später als Schlüssel, zudem gibt es versteckte Geheimnisse, die nicht zwangsweise entdeckt werden müssen.



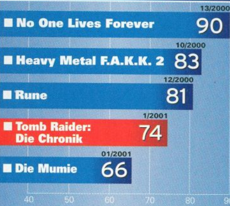
Weiter geht es in einen riesigen Raum mit einer zentralen Plattform. In der Mitte befindet sich eine Säule mit einem weiteren Artefakt, doch ist dieser leider noch unerreichbar im Boden versenkt.



Sie zögern nicht, sondern lassen Ihre Heldin zu einer weiteren Plattform hechten. Dort zieht sie mehrfach an einem Seil, die Säule steigt empor. Nun bleiben wenige Sekunden um den Weg nach oben zu finden.

GESAMTWERTUNG IM VERGLEICH

Tomb Raider: Die Chronik ist wirklich nicht übel, wird aber leider von vielen qualitativ hochwertigen Konkurrenten hart bedrängt. Aus der Ich-Perspektive steuern Sie das atemberaubende Agenten-Spektakel No One Lives Forever. Klassisch von hinten sehen Sie beim beeindruckenden Rune und dem abgefahrenen Heavy Metal Ihre Spielfigur. Bei der von der Playstation konvertierten Mumie plündern Sie altägyptische Grabstätten, hier nervt aber eine ultramiese Speicherfunktion.

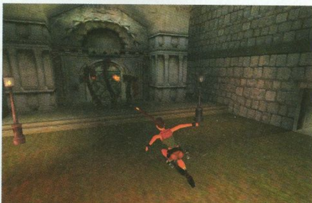




Eine Zwischensequenz: Zwei Schurken sind scharf auf Sie, äh, Ihre Schätze.



Lara geht auf Tauchstation.



Gleich drei Feuer speiende Drachenwesen machen Ihnen hier als Zwischengegner das Leben schwer.

wie Medipacks oder weitere Ausrüstungsteile in der Umgebung zu finden. Einige Objekte lassen sich miteinander kombinieren, so dürfen Sie einen Revolver mit einer Laser-Zielvorrichtung aufrüsten. Letztere ist Bestandteil mehrerer Rätsel, unter anderem können Sie ein sich direkt vor Ihnen befindendes Türschloss nur nach einem Blick durch das Zielfernrohr aufschießen. Nicht alle Rätsel sind derart abstrus, aber besondere Mühe hat man sich nicht gegeben. Fahrzeuge sind diesmal übrigens nicht mehr zu steuer.

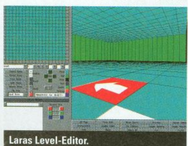
Eine kleine spieltechnische Innovation stellt die Abschlussepisode dar. Dort wird belohnt wer umsichtig vorgeht, sich von hinten an Gegner anschleicht und diese lautlos ausschaltet. Erwarten Sie jedoch keine Spieltiefe wie bei »Dark Project«, Lara bleibt sich auch bei diesem Abenteuer treu und setzt auf andere Tugenden.

Vor dem Abgrund

Tomb Raider: Die Chronik ist spürbar fairer und klarer strukturiert als noch der dritte Teil. Sie werden kaum vergeblich nach einem Ausgang suchen, obwohl die Level meist eine ansehnliche Größe haben. Dennoch gibt es genug frustrierende Abschnitte, die normalsterbliche Spieler zu dankbaren Abnehmern des zeitgleich erschienenen Lösungsbuchs machen werden. Wenn jedoch unter großem Zeitdruck schwierige Sprünge über mehrere klaffende Abgründe auszuführen sind, hilft Ihnen das auch nicht weiter.

Immerhin wurde in das Rom-Szenario ein kurzes Tutorial integriert. Noch schwerer ist die Bedienung des mitgelieferten Level-Editors: Do-it-yourself-Enthusiasten sollten sich auf eine langwierige Einarbeitung gefasst machen.

Was die Zukunft bringt? Nun, voraussichtlich wird dies wohl tatsächlich die letzte Tomb-Raider-Lieferung gewesen sein. Die offenbar unsterbliche Lara Croft bleibt uns jedoch so oder so erhalten und tritt bald in einer neue Action-Adventure-Reihe auf. Mehrere Episoden sind bereits geplant, die Hintergrundgeschichte ist laut Entwickleraussage von der Fernsehserie »Akte X« inspiriert. Einst setzte Tomb-Raider durch seine Atmosphäre und die bekömmliche Mischung aus Hüpferei, Kämpfen und kleinen Rätseln Maßstäbe, davon profitiert auch Tomb Raider: Die Chronik im allerbesten Sinne. Wir werden sehen, was davon hinübergerettet werden kann. **(tw)**



Laras Level-Editor.



THOMAS WERNER

Liebe Lara: Wer interessant bleiben will, der macht sich rar. Fünf Tomb-Raider-Spiele in fünf Jahren, das überfordert nicht nur die Fans, sondern ganz offensichtlich auch die Designer. Optisch kann Lara Croft trotz ansehnlicher Oberweite nicht mehr mit der Konkurrenz mithalten, zudem ist es wahrlich kein Spaß, noch immer mit der alten, unpräzisen Steuerung Sprünge und Kämpfe zu überstehen. Warum wollen die Entwickler ein Massenpublikum erreichen, wenn sie dieses dann durch unfair-nervige Stellen unnötig frustrieren? Zweifellos faszinieren Story, Schauplätze, Spielprinzip und sogar der simple Charakter der Hauptdarstellerin trotz alledem, nur wurde die Tomb-Raider-Reihe mit ihrem riesigen Potenzial eben leider nicht vernünftig gepflegt und weiterentwickelt. Mal sehen, wie der unvermeidliche nächste Lara-Auftritt gelingt, diesmal in einem Kinofilm.

»Nicht weiterentwickelt«

WERTUNG TOMB RAIDER: DIE CHRONIK

▲ PRO
- INTERESSANTE SCHAUPLÄTZE
- HERAUSFORDERND

▼ CONTRA
- VERALTETE GRAFIK
- UNZEITGEMÄSSE STEUERUNG

GRAFIK:	60
SOUND:	60
EINSTIEG:	80
KOMPLEXITÄT:	70
STEUERUNG:	60
MULTIPLAYER:	-



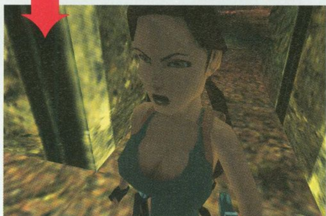
Tomb Raiders Lara vs. Alice

EINE WIRD GEWINNEN
LARA VS. ALICE





Ausgerechnet Lara Croft (Tomb Raider: Die Chronik), die alte Diva des Action-Adventures, muss sich von einer frechen Göre namens Alice (American McGees Alice) ans Bein pinkeln lassen. Ring frei!



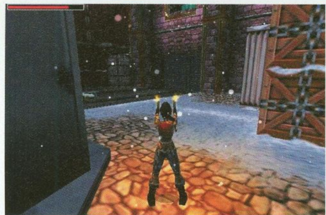
STORY UND HAUPTCHARAKTER

Wer Lara nicht kennt, hat die letzten fünf Jahre gepennt. Beim fünften Auftritt der Archäologin erinnern sich Freunde an zurückliegende Abenteuer der seit dem vierten Teil verschollene Dame. Neben ihren Sprungfähigkeiten beeindruckt Lara nach wie vor durch ihre Körbchengröße.



STORY UND HAUPTCHARAKTER

Alice gab es schon, als man Lara Croft noch für ein Waschmittel hielt. Endlich darf die kesse Kleine das Wunderland vor der Herzkönigin auch in einem Computerspiel retten. In Sachen Sex-Appeal zieht sie wegen ihrer züchtigen Bekleidung natürlich klar den Kürzeren.



SCHAUPLÄTZE

Die Rückblenden führen zurück zu vier Episoden in Laras Leben. Während der ersten drei der insgesamt 13 Level werden Sie nach Rom entführt. Weiter geht es in eine russische Militärbasis, auf eine irische Insel und schließlich in eine schwer bewachte Firmenzentrale.



SCHAUPLÄTZE

Insgesamt neun Kapitel, bestehend aus 71 spielbaren Abschnitten, gilt es zu durchwandern. An Abwechslung in Sachen schrille Schauplätze ist Alice schwer zu überbieten. Insbesondere das ungewöhnliche und phantasievolle ist es, was American McGees Alice so besonders macht.







PRÄSENTATION UND STEUERUNG

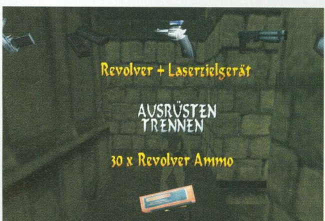
Sie betrachten Ihre Heldin von hinten und bewegen sie im Normalfall per Tastatur durch die Level. Die Steuerung wurde für die PlayStation entwickelt und ist ein wenig unpräzise. Veraltet ist die leicht verbesserte Grafik-Engine aus dem Jahr 1996, dennoch ist die Optik akzeptabel.





SPIELVERLAUF

Der Spielverlauf ist recht abwechslungsreich: Natürlich hüpft Lara über Abgründe und klettert Wände oder Seile hoch. Es ist lebenswichtig, die passende Sprungkombination zu wählen. Weiterhin muss sich die Heldin gegen diverse Gegner verteidigen und zahlreiche einfache Rätsel lösen.





WAFFEN UND GEGNER

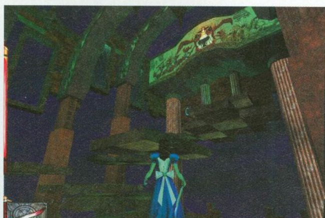
Als Standardwaffe setzt Lara ihre beiden markanten Pistolen ein, daneben findet sie im Spielverlauf vier andere Schusswaffen. Zusätzlich gibt es diesmal Chloroform. Attackiert wird Sie sowohl von menschlichen Gegnern als auch von Tieren oder diversen Mythenwesen und Monstern. (tw)





PRÄSENTATION UND STEUERUNG

Auch Klein-Alice steuern Sie aus der Sicht von hinten durch optisch brillante 3D-Welten. Die Steuerung ist schnell kapiert – dennoch gibt es ein paar Ungereimtheiten zu verzeichnen. Alice geht nach einem Hüpfer kurz in die Knie und gezielte Sprünge bedürfen eines exakten Timings.





SPIELVERLAUF

Hüpfen, hangeln, laufen, und schlitzen. Ab und zu erledigen Sie auch noch ein paar Schalter-Rätsel. Grösstenteils kommt es aber nur darauf an, heil bis zum Levelende zu gelangen. Dank Q3-Engine täuscht die prächtige Grafik über den arg linearen Spielablauf hinweg.





WAFFEN UND GEGNER

Hier hat Alice wesentlich mehr auf dem Kasten als Lara. Die vielseitigen Waffen sind optisch eine echte Bereicherung. Gegnerhorden spalten sich in zwei Parteien. Obermotze sind echt harte Nüsse, während Sie die restlichen Trupps im Vorbeilaufen wie Lichtschalter ausknipsen. (jr)

Wirtschaftssimulation für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

DER PATRIZIER 2: GELD UND MACHT

ENTWICKLER: Ascaron **VERTRIEB:** Infogrames **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** bis 8 (Netzwerk, Internet) **INTERNET:** www.ascaron.de **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/233, 32 MByte RAM, 4 MByte Grafikkarte **HARDWARE, STANDARD:** Pentium II/333, 64 MByte RAM, 16 MByte Grafikkarte **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium III/450, 64 MByte RAM, 16 MByte Grafikkarte

Ausgerechnet eine fast vergessene aber frisch aufgetakelte Seehandelei beweist, dass Wirtschafts-Simulationen sogar im 3D-Zeitalter noch Spaß machen.



Wenn Sie die 20 verschiedenen Städte mit den richtigen Waren beliefern, klingelt nicht nur die Kasse. Auch Ihr gesellschaftliches Ansehen steigt. (Alle Bilder 1024x768)

FAKTEN

- 2 Kampagnen mit einer und 5 Missionen
- Eine individuell einstellbare Einzelspielermission
- 5 Schwierigkeitsgrade
- Chronik mit authentischem Zeitgeschehen
- Möglichkeit ‚eigene Waren zu produzieren
- Städteausbau möglich

Hart war das Leben in der nur so genannten guten alten Zeit. Unsere Vorfahren hatten alle Hände voll zu tun, um für das tägliche Brot und die im Winter schlecht beheizten Unterkünfte zu sorgen.

Doch während die einen sich mehr schlecht als recht durchs Leben schlugen, sorgten sich die wenigen betuchten Bürger, wie sie ihr Dasein mit Hilfe von Luxusgütern noch angenehmer gestalten konnten. Ein Händlerleben ist für einen mittelständischen Bürger, wie Sie ihn in »Der Patrizier 2« darstellen, also unter Umständen eine äußerst profitable Sache. Nach dem ausführlichen Tutorial starten Sie – je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad – als einfacher Krämer oder auch angesehener Patrizier Ihre Kaufmannskarriere. In Ihrer Heimatstadt besitzen Sie bereits ein Kontor und auch ein kleines Schiffchen dürfen Sie Ihr Eigen nennen. Ein Klick auf einen Ladekran am Hafen und das Handelsmenü erscheint. Dort sehen Sie den Güterbestand sowie die Kaufs- und Verkaufspreise, von unterschiedlichen Waren. Städte wie Lübeck bieten beispielsweise große Mengen an Fisch und Eisenwaren an, während Eisenerz oder Bier von anderen Städten importiert werden muss.



Genießen Sie unter der Bevölkerung einen guten Ruf, werden Ihnen Sonderaufträge angeboten.

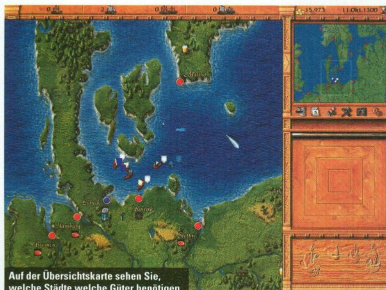
So beladen Sie zu Beginn Ihre Kogge mit günstigen Waren und machen sich auf den Weg in eine andere Region, um die Güter gewinnbringend zu verkaufen. Wenn Sie erst einmal herausgefunden haben, welche Städte welche Waren brauchen, ist das aber noch lange keine Lizenz zum Gelddrucken. Verschachern Sie ein und dasselbe Produkt im Überfluss, sinkt logischerweise auch der Preis. So kommen Sie mit einfachem Hin- und Herpendeln zwischen zwei Städten nicht aus, sondern müssen auch mal andere Orte aufsuchen, und sei es auch nur, um die jeweiligen Warenpreise zu erfahren.

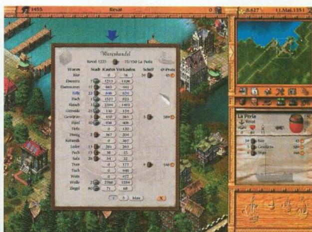
Hin und wieder kreuzen Ihre Schiffe den Weg mit Piraten. Als Händler-Neuling suchen Sie am besten sofort das Weite. Wenn Sie sich aber schon ein paar Kanonen und eine große Besatzung geleistet haben, drehen Sie doch einfach den Spieß um und entern das feindliche Schiff. Den Seekampf steuern Sie entweder mit der Maus oder Sie überlassen dem Computer die Kanonenschießerei.

Frachtgut

Sobald Sie mit Ihren Frachtfahrten etwas Geld gemacht haben, produzieren Sie einige Waren am besten

»Errichten Sie eigene Produktionsstätten.«


Auf der Übersichtskarte sehen Sie, welche Städte welche Güter benötigen.


Kaufen und Verkaufen: Das Warenhandelsmenü bekommen Sie in Der Patrizier 2 am häufigsten zu sehen.


Die große Übersichtskarte offenbart Ihnen die gesamte Spielwelt.

selbst. In jeder Stadt, in der Sie ein Kontor besitzen, dürfen Sie auch Produktionsgebäude errichten. Achten Sie aber darauf, dass in Ihren Lagerhäusern genügend Rohstoffe vorhanden sind, sonst verursachen die Eisenschmieden oder die Sägewerke nur laufende Kosten, ohne auch nur einen Pfennig Ertrag abzuwerfen. Selbst wenn die Produktion läuft, haben Sie noch keine müde Mark verdient, denn um den Warenverkauf müssen Sie sich selbst kümmern. Ihren Arbeitern sollten Sie übrigens auch noch Wohnhäuser zur Verfügung stellen. Der angenehme Nebeneffekt dabei sind die monatlichen Mietzahlungen.

Geld allein macht nicht glücklich

In »Der Patrizier 2« geht es nicht ausschließlich ums Geldverdienen. Nein, als ehrenhafter Handelsmann sorgen Sie sich selbstverständlich auch um das Wohlergehen Ihrer Heimatstadt. Diese sollten Sie in jedem Falle mit genügend Waren versorgen, denn bei ausreichend vorhandenen Produkten sinkt der Erwerbspreis, woraufhin auch weniger betuchte Bürger in den Genuss der Güter kommen. Solche »Wohltaten« steigern nach und nach Ihr Ansehen. Als bekannter Menschenfreund können Sie es vom Krämer zum Händler bringen. Dann haben Sie die Möglichkeit, in Gilden einzutreten und können sich dort lukrative Aufträge unter den Nagel reißen. Die Krönung Ihrer Karriere ist die Wahl zum Bürgermeister. Haben Sie es erst einmal so weit gebracht, legen Sie eigenhändig Steuern fest und basteln in Aufbau-Strategie-Manier an Ihrer Stadt herum. Sie errichten beispielsweise Wachtürme und Stadtmauern, die den Ort vor eventuellen feindlichen Angriffen schützen.

Reinrassige Wirtschaftssimulationen haben den Nachteil, dass sie optisch relativ bieder aussehen. Zwar sind beim Patrizier die vielen Statistikmenüs unumgänglich, aber das restliche Äußere überzeugt durchaus. Die Städte sind in etwa so detailliert dargestellt wie beim neuen »Anno 1503«. Menschen tummeln sich auf den Straßen herum und Nebelschwaden durchstreifen im Herbst die Städte. Dabei verwöhnt mittelalterlich klingende Musik, die Sie auf angenehme Weise in die goldene Händlerzeit versetzt. **(dk)**


Anhand des Warenverbrauchs in der jeweiligen Stadt lassen sich Rückschlüsse auf die Nachfrage ziehen.



DAMIAN KNAUS

Patrizier versetzt einen wirklich in die Vergangenheit. Weniger ins Mittelalter, sondern vielmehr in die goldene Zeit der klassischen Wirtschaftssimulationen. Leider ist das auch der Knackpunkt: In ähnlichen Spielen auf seligen Amigas war man stetig mit Zahlenjongliererei beschäftigt und wurde für seinen Erfolg nur mit einer anderen sterilen Zahl – der wachsenden Kontosumme – belohnt. Beim zweiten Patrizier sorgen zwar ein paar Aufbauoptionen und Erkundungsfahrten für Abwechslung, trotzdem werden Sie die meiste Zeit damit verbringen, in Tabellen Zahlen zu vergleichen. Manchem ist so etwas sicherlich zu eintönig, doch wer sich damals mit solchen Spielen seine erste virtuelle Million verdient hat, darf mit dem neuen Patrizier noch mal so richtig in Nostalgie schwelgen.

»Klassische Wirtschaftssimulation.«

WERTUNG DER PATRIZIER 2

▲ PRO
- GUTES TUTORIAL
- SPIELZIEL NICHT NUR GEWINNORIENTIERT

▼ CONTRA
- VIEL ZAHLEN-JONGLIEREREI

GRAFIK:	70
SOUND:	70
EINSTIEG:	80
KOMPLEXITÄT:	80
STEUERUNG:	70
MULTIPLAYER:	70

PC PLAYER SPIELSPASS **76**

Rennspiel für Einsteiger

SNOW STORM

ENTWICKLER: United Software Entertainment **VERTRIEB:** Phenomedia **TESTVERSION:** Beta vom November 2000 **SPRACHE:** Englisch **MULTIPLAYER:** bis 4 (Netzwerk) **INTERNET:** www.unitedsoftware.de **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/300, 32 MByte RAM, 8 MByte 3D-Karte **HARDWARE, STANDARD:** Pentium II/400, 64 MByte RAM, 16 MByte 3D-Karte **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium III/500, 64 MByte RAM, 32 MByte 3D-Karte

Endlich ist wieder Rodelzeit. Warum probieren Sie es nicht gleich mit einem Motorschlitten?

FAKTEN

- 7 Strecken
- 6 unterschiedliche Schlitten
- Renn-Modi: Training, einfaches Rennen, Championship
- Individuelle Gestaltung des Wetters möglich

Schlitten ist wohl jeder von uns gern mal gefahren. Aber mit zunehmendem Alter verlor die Rodelei auf Grund ihrer geringen Geschwindigkeit nach und nach an Faszination.

Jetzt dürfen Sie auf die motorisierte Variante umsteigen. Und damit sind Sie auch auf ebenen Strecken recht zügig unterwegs.

Nachdem Sie sich einen Motorschlitten ausgesucht haben, entscheiden Sie sich für ein Rennen oder eine Trainingsfahrt. Bei letzterer dürfen Sie sogar das Wetter auf der Strecke individuell gestalten, doch dafür beschränkt sich Ihre Fahrt auf ein Zeitrennen ohne Gegner. Bei einem Rennen treten Sie gegen zwei Kontrahenten an, die zwar mit ihren Fahrkünsten nicht Herrn Schumacher Konkurrenz machen, dafür aber ziemlich sicher auf der Piste bleiben und sich nicht gleich bei jeder scharfen Kurve überschlagen.

»Ihr Schlitten reagiert etwas träge.«

Bei der Steuerung Ihres Vehikels müssen Sie immer beachten, dass Sie auf Schnee fahren. Ihr Schlitten beschleunigt nicht auf Anhieb, sondern reagiert beim Anfahren etwas träge. Bei Kurven schlägt er dann hin und wieder aus, zum Beispiel wenn Sie das Steuer zu stark in die jeweilige Richtung einschlagen. Haben Sie sich aber erst einmal an die Steuerung gewöhnt, meistern Sie die grafisch recht eintönigen Pisten mit Leichtigkeit. **(dk)**



Dummerweise ist ein Stahlträger im Weg, so dass uns die Gegner nun überholen. (alle Bilder Direct3D, 800x600)

In der Abenddämmerung rasen Sie durch ein kleines Kuhdorf.



Wenn Sie eine Strecke in einer bestimmten Zeit schaffen, wird die nächste Piste freigeschaltet.



DAMIAN KNAUS

Wegen Snow Storm werde ich meine Skier und Schlittschuhe sicherlich nicht auf dem Dachboden verstauben lassen. Eigentlich stehe ich ja auf Winterlandschaften, doch bei diesem Motorschlittenrennen sind sie viel zu trist geraten. Wesentlich besser gelungen ist das Fahrverhalten. Die Kufengleiter steuern sich nicht wie in jedem x-beliebigen Autorennspiel, sondern reagieren auf Grund des Schnees ein wenig träger, so dass Sie beim Fahren anders als sonst reagieren müssen. Aber deswegen gewinnt Snow Storm keinen großartigen Bonus. Bei Konkurrenztiteln erleben Sie durchaus spannendere Rennen – wenn auch nicht unbedingt auf einem Schneemobil.

»Die Winterlandschaften sind viel zu trist.«

WERTUNG SNOW STORM

▲ **PRO**
- REALISTISCHE STEUERUNG

▼ **CONTRA**
- SCHLICHTE GRAFIK
- SEHR ÄHNLICHE STRECKEN

GRAFIK:	50
SOUND:	60
EINSTIEG:	70
KOMPLEXITÄT:	50
STEUERUNG:	70
MULTIPLAYER:	60

PC PLAYER SPIELSPASS 63

Samsung erklärt die Welt



Heute ➡ **Weihnachts-mann**

Erster saisongebundener Paketzustelldienst der Welt, gleichzeitig Kontaktperson zu höheren Mächten. Diente in dunklen Zeiten als Überbringer von Schlipsen, Oberhemden und weißen Socken. Und heute? Machen Sie sich nicht lächerlich, wünschen Sie sich was Anständiges: Zum Beispiel einen SAMSUNG 170MPTFT mit 3 Jahren Garantie und dem schärfsten Bild der Welt.



SAMSUNG DIGITall
everyone's invited™

SAMSUNG ELECTRONICS

*Info: 0180 - 512 12 13** SAMSUNG Electronics GmbH | www.samsung.de | Fax 0180 - 512 12 14* | (*DM 0,24/Min.)

Flugsimulation für Fortgeschrittene und Profis

B-17 FLYING FORTRESS THE MIGHTY EIGHTH



Mannschafts-Management sorgt für Hektik im ansonsten eher geruhsamen Flug.



Möglich: Erst fliegt man seinen Bomber ins Zielgebiet, wechselt dann aber in einen deutschen Abfangjäger.

ENTWICKLER: Wayward Design **VERTRIEB**: Hasbro Interactive **TESTVERSION**: Verkaufsversion 1.1 **SPRACHE**: Deutsch **MULTIPLAYER**: – **INTERNET**: www.b17flyingfortress.com **HARDWARE, MINIMUM**: Pentium II/233, 64 MByte RAM, 4 MByte-Grafikkarte **HARDWARE, STANDARD**: Pentium III/600, 256 MByte RAM, 16 MByte-Grafikkarte **HARDWARE, OPTIMUM**: Pentium III/800, 256 MByte RAM, 32 MByte-Grafikkarte

Eine Bomber-Simulation, kann so etwas Spaß machen? Klar doch – mit kleinen Abstrichen.



Bomben los! Der Flak-Beschuss macht den Anflug auch nicht einfacher. Der weiße Kasten gibt die Soll-Position im Verband an. (alle Bilder Direct3D, 1024x768)

FAKTEN

- Kampagne als Bomberkommandant oder Staffelführer
- Jeweils 16 Standorte und Zeitpunkte in den Kampagnen
- 6 Trainingsmissionen
- 6 Schnelleinsätze
- 6 historische Aufträge
- Mannschafts-Management mit 10 Positionen
- 6 fliegbare Jäger
- Force-Feedback-Unterstützung

Einen Bomber zu fliegen, ist nicht gerade ritterlich. Eigentlich ist es sogar ziemlich feige, aus großer Höhe Luftminen und andere Sprengkörper auf arme Erdenbewohner zu werfen.

Gnädigerweise verzichtete Entwickler Wayward auf den Luftkrieg gegen die Zivilbevölkerung und baute lediglich strategische Ziele in »B-17 The Mighty Eighth« ein. So kümmern Sie sich als Bombenkommandant um all Ihre Schäfchen und übernehmen auf Wunsch sämtliche Positionen. Die Jungs werden auch verletzt, dann geben Sie den Befehl, dem Mann zu helfen. Nur wer tut das? Sie müssen schon jemanden aussuchen, der gerade nicht benötigt wird.

»Die Einsätze werden schnell zur Routine.«

Als Staffelführer planen Sie den kompletten Einsatz und können vorher Aufklärungsflugzeuge losschicken. In der Luft wechseln Sie zwischen den Bombern hin und her und behalten Ihre Jungs im Auge. Sogar Begleitschutz fliegen Sie – oder deutsche Jäger, die versuchen, die behäbigen viermotorigen Maschinen vom Himmel zu holen.

Nehmen Sie am besten die Anleitung und gehen Sie dort Schritt für Schritt vor. Vielleicht etwas mühselig, doch so lernen Sie Ihre Maschine richtig kennen. Und es ist schon wirklich mitreißend, wenn Ihre Jungs aufschreien, weil gerade eine Flakgranate die B-17 mächtig durchschüttelt. Dann die Panik, die Sie befällt, wenn ein Rudel Fw-190 am Horizont auftaucht. Danach die Freude, dass die Maschine immer noch geradeaus fliegt – bis Sie dann in der Außenperspektive sehen, dass die Tragflächen durchlöchert sind und sich das Ding deswegen so schwer steuert.

Die hübsche, aber hardwareintensive Grafik stellt dies ganz formidabel dar. Leider verblasst dieser Eindruck bald, denn die Einsätze werden schnell zur Routine. Trotzdem: Die beste aktuelle Bombersimulation. **(mash)**

MARTIN SCHNELLE



Ich war zunächst skeptisch: Von allen moralischen Bedenken abgesehen, ist es als Bomberpilot doch recht langweilig. Durch das ganze Mannschafts- und Bomber-Management (als Staffelführer) gewinnt das Spiel deutlich aber an Atmosphäre. In 30 000 Fuß Höhe in einer Stahlröhre eingeschlossen zu sein und Flak-Wölkchen links und rechts zu sehen, beruhigt wenig. Leider stellte sich nach einigen Einsätzen meine anfängliche Befürchtung ein: Sie fliegen halt irgendwo hin und werfen Sprengstoff. Dennoch hat Wayward aus der Grundidee gemacht, was daraus zu machen war.

»Sie werfen halt Sprengstoff.«

WERTUNG B17 FLYING FORTRESS

▲ PRO
- TOLLE ATMOSPHÄRE
- HÜBSCHE GRAFIK

▼ CONTRA
- GROSSER HARDWARE-HUNGER
- KEINE STARKE DAUER-MOTIVATION

GRAFIK:	80
SOUND:	80
EINSTIEG:	60
KOMPLEXITÄT:	80
STEUERUNG:	80
MULTIPLAYER:	-

PC PLAYER SPIELSPASS 79


ERHÄLTLICH
ENDE
NOVEMBER


PC
CD



Action-Adventure für Fortgeschrittene

DIE MUMIE



Attacke der Mullbinden-Bande. Mit dem Rücken zur Wand kämpft sich's am besten gegen mehrere Feinde.

Eine Fußspur Ihres Helden verunziert den Boden. Eine hochwillkommene Orientierungshilfe, die nur leider nach ein paar Sekunden wieder verschwindet.

ENTWICKLER: Rebellion **VERTRIEB:** Konami **TESTVERSION:** Beta vom Dezember 2000 **SPRACHE:** Englisch (mit deutschen Untertiteln) **MULTIPLAYER:** – **INTERNET:** www.rebellion.co.uk **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/266, 32 MByte RAM, 8 MByte Grafikkarte **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium II/400, 64 MByte RAM, 16 MByte Grafikkarte

Der nette Gruselspaß »Die Mumie« zog erstaunlich viele Kinobesucher in seinen Bann. Auf dem PC dagegen dürfte dieses Kunststück nicht so ganz gelingen.

FAKTEN

- Basiert auf dem gleichnamigen Kinofilm
- Tierische, menschliche und untote Gegner
- Hieb- und Schusswaffen, Dynamit, Fackeln, Fäuste
- Held kann rennen, sprinten, hüpfen, klettern, ausweichen und hangeln
- Zahlreiche Bonusräume
- Speichern nur nach Kapitelende
- Steuerung per Tastatur oder Tastatur/Maus
- Die identische PlayStation-Version bekam in der Videogames 76 Prozent
- Enthält einen Trailer zu »Die Mumie 2«

Über einen Mangel an Vätern kann sich dieses Action-Adventure wirklich nicht beklagen. Aus besagtem Kinofilm stammt auch gleich das komplette Intro, das Spiel selbst erinnert sehr stark an die Folgen eines Techtelmechtels zwischen Lara Croft und Indiana Jones.

Ganz ähnlich wie bei besagtem Traumpaar wandern Sie hier mit dem Abenteurer Rick O´Connell durch die unterirdischen Grabstätten der altägyptischen Ruinenstadt Hamunaptra. Dort wollen Sie die wiederauferstandene Mumie Imhotep samt ihrer untoten Schergen ein für alle mal einbalsamieren. Dafür benötigen Sie netto acht kurzweilige Kapitel, brutto aber in etwa die fünffache Zeit, denn gespeichert wird hier nur nach Kapitel-Abschluss! Wenn Sie Ihre drei bis vier Bildschirmleben unterwegs verlieren, dürfen Sie halt das gesamte Kapitel wiederholen.

Und dieser Kraftakt steht öfter an, denn der Tod lauert praktisch an jeder Ecke: Aus dem Boden schießende Lanzenspitzen, umkippende Säulen und bissige Winzkäfer sind zwar allesamt tödlich, dabei aber noch die harmlosesten Gegner. Denn Ihrem säbelbeinigen Helden wollen auch noch Grabräuber sowie teils bewaffnetes, untotes Gelichter wie Mumien oder Skelette an den Kragen. Sie wehren sich am besten mit unterwegs aufgeklaubten Schwertern, denn die karge Munition Ihrer Pistolen und Schießprügel sollten Sie für absolute Notfälle aufheben. Gleiches gilt für Dynamit und Gasbomben, denn nur mit Fäusten und Fackeln werden Sie nicht lange überleben.

Wenn Sie ausnahmsweise mal nicht mit dem Gegner beschäftigt sind, suchen Sie nach Schlüsseln, Gold und Geheimgängen, springen und hangeln über Abgründe und klettern alte Ranken empor. Trotz fehlender Automap und Kompass wird es nur selten unübersichtlich, denn die einzelnen Abschnitte wurden in mehrere Sub-Level unterteilt, so dass wenigstens die Gefahr des Verirrens praktisch gebannt wurde. **(md)**

»Der Tod lauert an jeder Ecke.«



Viel zu selten kommen Sie an einer Hieroglyphentafel vorbei, die verbrauchte Lebensenergie wieder auffrischt.



MANFRED DUY

Ein einziger Tropfen Galle verwandelt selbst den süßesten Wein in bittersten Sauerampfer. Und so verhält es sich auch mit der Mumie. Die schaurige Pyramidengruft-Atmosphäre, furchterregende Gegner, hübsche Texturen und das solide Level-Design laden sicherlich zum Verweilen ein. Und das, obwohl die kantigen Figuren und die unpräzise Bedienung für leichtes Murren sorgen, und der Bildausschnitt viel zu oft im unübersichtlichen Nahbereich verweilt.

»Üble Speicherfunktion.«

Vor allem aber treibt mir die üble Speicheroption besagte Galle hoch: Wenn ich zum zehnten Mal das gleiche Kapitel abwandern muss, nur weil mir mal wieder kurz vor Schluss der Lebenssaft ausgegangen ist, dann artet das Ganze in nervtötende Arbeit aus – und diesen Grusel muss ich echt nicht haben.

WERTUNG DIE MUMIE

▲ PRO
- ATMOSPHÄRISCH
- GUTES LEVEL-DESIGN

▼ CONTRA
- SPEICHERN NUR BEI KAPITELENDE
- KANTIGE FIGUREN
- STEUERUNGSSCHWÄCHEN

GRAFIK:	60
SOUND:	70
EINSTIEG:	80
KOMPLEXITÄT:	50
STEUERUNG:	60
MULTIPLAYER:	-

PC PLAYER SPIELSPASS **66**

Die erste Zeitschrift
mit 1:26 Stunden Spieldauer.

Sex per Mausklick: Die schärfsten Sites im Netz

NEU!

Januar 2001

kinowelt.de

6,- Mark

Januar-Preview:
Alle neuen
Top-Filme

DVD
IM HEFT

Ehen in Hollywood
Von Märchenhochzeiten, treulosen Machos und intriganten Verführerinnen

Die Rückkehr der Vampire
Gleich in drei neuen Filmen werden die untoten Blutsauger zum Leben erweckt

Charlize Theron
Südafrikas schönster Export

DVD
IM HEFT
Halloween
H20
ZUM SCHREIEN GUT:
Sequel des kultigen Grusel-Schockers mit Jamie Lee Curtis

DER GANZE FILM AUF DVD



kinowelt.de mit DVD.

Action-Rollenspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

DIABLO 2 LIMITED SPECIAL EDITION

ENTWICKLER: Blizzard **VERTRIEB:** Havas Interactive **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** 2 bis 8 (Modem, Netzwerk, Internet) **INTERNET:** www.blizzard.de **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/233, 32 MByte RAM (64 MByte für Mehrspieler-Modi) **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium III/500, 128 MByte RAM, 3D-Karte, DVD-Laufwerk





Ausgesprochen komfortabel: Wählen Sie Ihre Lieblingsszene und betrachten Sie diese wieder und wieder ...

Horch, was kommt von draußen rein, wird doch nicht Diablo sein ... ? Doch, und er hat ein Magazin sowie eine DVD im Gepäck!

FAKTEN

- Diablo 2 in Originalverpackung
- 98-seitiges Magazin (Berichte über Blizzard und Diablo 2)
- DVD: Alle Zwischensequenzen als zusammenhängender Film ...
- ... sowie Trailer zu wichtigen Blizzard-Titeln
- Diverse Boni



Diese Monster haben sich als hübsche Weihnachtsbäume verkleidet.



Lustig aber gewöhnungsbedürftig sind diese fernöstlichen Untertitel.



Noch immer ärgert die schlechte Übersetzung, an der nichts geändert wurde.

Sie sind Diablo-2-Fan und haben noch immer kein Weihnachtsgeschenk für Ihren besten Freund? Kein Problem! Legen Sie ihm die teuflisch heiße »Diablo 2 Limited Special Edition« (LSE) unter den festlich geschmückten Baum!

Und auch diejenigen, welche sich den Action-Rollenspiel-Hit immer noch nicht gekauft haben, sollten nun zugreifen.

»Stillen Sie Ihren Wissensdurst!«

Falls Sie wirklich noch gar nichts darüber gehört haben: Im Nachfolger des legendären »Diablo« ziehen Sie mit einem von fünf Charakteren in die isometrische Schlacht gegen Monsterhorden, um letztendlich zum alles entscheidenden Kampf gegen den Oberdämon anzutreten.

Wer nun allerdings denkt, er bekäme mit dieser Sonderausgabe eine aktualisierte Version inklusive aller drei Patches, sieht sich getäuscht. Es handelt sich um das originalverpackte Spiel (Version 1.0), bei dem immer noch die Übersetzungsfehler der deutschen Version bestehen. Beigefügt wurde dafür aber ein knapp 100 Seiten starkes Magazin (Einzelpreis knapp 20 Mark) und eine DVD, die ansonsten nur in der Collector's Edition zu erhalten war. Auf dem Silberling können Sie sich alle Rendersequenzen des Spiels als zusammenhängenden Film ansehen oder auch einzelne Kapitel direkt ansteuern. Sämtliche Szenen wurden neu gemastert und vertont, wahlweise können Sie auch dem Kommentar des Regisseurs lauschen.

So viel besser als im Spiel kommen die Videos auf der DVD jedoch nicht herüber, dafür dürfen Sie dann aber Untertitel in allerlei verschiedenen Sprachen einblenden. Als besondere Zugabe können Sie Trailer von allen wichtigen Blizzard-Spielen betrachten und erfahren etwas über die Herstellung der Rendersequenzen.

Das Magazin bietet sehr viel Wissenswertes über den Hersteller Blizzard und dessen Spiele; die Screenshots sind dabei jedoch leider teilweise extrem farbarm ausgefallen. Tipps zu den Helden-Charakteren und den Quests des ersten Aktes runden die interessante Lektüre schließlich ebenso ab wie die ausführlichen Berichte und Hintergrundinformationen zu Diablo 2. **(st)**



Die »Tablettsturz«-Szene – von der Idee bis zur fertigen Umsetzung im Film.



STEFAN SEIDEL

Noch immer gibt es bei Diablo 2 einige Punkte, die für Kopfschütteln sorgen – wie die teils extremen Lags beim Online-Spiel. Auch diese Sonderausgabe ändert daran nichts; hier bleibt nur die Hoffung auf den angekündigten Patch. Das informative Magazin und die DVD trösten aber ein wenig darüber hinweg, auch wenn ich gern noch den Soundtrack in der Packung vorgefunden hätte. Sie haben kein Diablo 2 oder wollen es verschenken? Dann greifen Sie jetzt zu: Die Beigaben lohnen den nur etwas höheren Kaufpreis allemal! Wir wünschen besinnliches Monsterhordenmorden!

»Kein Diablo 2 im Haus? Kaufen!«

WERTUNG DIABLO 2 LIMITED

▲ **PRO**
- DVD MIT VIELEN BONI
- INFORMATIVES MAGAZIN

▼ **CONTRA**
- KEINE SOUNDTRACK-CD
- DVD-MENÜ-AUFBAU ZU LANGSAM
- UNGEPATCHTE VERSION

GRAFIK:	70
SOUND:	90
EINSTIEG:	80
KOMPLEXITÄT:	70
STEUERUNG:	80
MULTIPLAYER:	90

PC PLAYER SPIELSPASS 90



EINE FLIEGENDE FESTUNG...

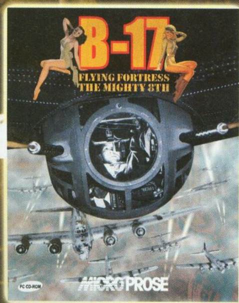
ZEHN ECHTE KAMERADEN...

UND NUR EINE 1:100 CHANCE, WIEDER NACH HAUSE ZUKOMMEN!









Fliege die B-17. Feuere die MGs ab.
Entlade die tödliche Fracht.
Bei diesem Spiel bist Du für alles verantwortlich. Kommandiere Deine Crew oder lass sie ihren Job alleine machen – es liegt an Dir.
Aber vergiß nicht: Bring Deine Jungs in einem Stück wieder nach Hause!

MICROPROSE

PC CD-ROM





www.microprose.de

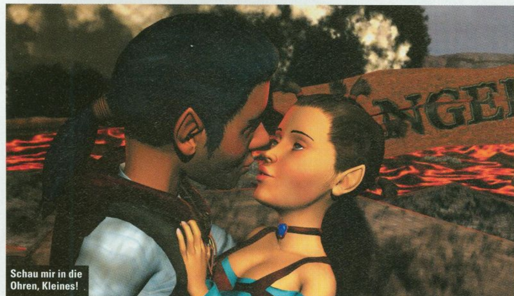
www.b17flyingfortress.com

Rollenspiel-Adventure für Fortgeschrittene

TECHNOMAGE
DIE RÜCKKEHR DER EWIGKEIT

ENTWICKLER: Sunflowers **VERTRIEB:** Infogrames **TESTVERSION:** Beta vom November 2000 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** – **INTERNET:** www.technomage.de **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/233, 32 MByte RAM **HARDWARE, STANDARD:** Pentium II/350, 64 MByte RAM **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium III/450, 128 MByte RAM

Die Rückkehr der Ewigkeit? Na ja, wohl eher die Rückkehr des Hüpf-und-spring-Action-Adventure-Rollenspiels – das aber schon ziemlich überzeugend ...


Schau mir in die Ohren, Kleines!


Einer der besonders fiesen Endgegner brutzelt

Vor langer, laaanger Zeit war die Welt Gothos noch in Ordnung, aber dann kam es zu einer furchtbaren und umfassenden Zerstörung, die von den mysteriösen »Old Ones«, also den Ahnen der heutigen Gothoser, im allerletzten Augenblick gestoppt werden konnte.

Der neue Zustand der Ruhe war für die Dauer gedacht – doch was in allen Welten dieses Universums währt schon ewig?

Der junge Melvin weiß nichts von alledem. Er wuchs im Dorf der magiebegabten »Dreamer« auf und hat genug damit zu tun, sich dort zu behaupten, denn er ist ein Halbblut. Sein Vater nämlich war einer der technikbegeisterten »Steamer«, und aus alter Tradition gilt die strenge Regel, dass sich Dreamer und Steamer nicht miteinander einlassen. Wie es aber immer so geht: Wer zur falschen Zeit geboren wird, den holen die Ereignisse früher oder später ein, und so bekommt auch Melvin eines Tages noch ganz andere Sorgen ...

»Auch für Grobmotoriker geeignet.«

Melvin marschiert

Alles fängt mit einem Erdbeben an. Melvins Heimat Dreamertown nimmt zwar keinen großen Schaden, doch die Siedlung der Steamer wird schwer beschädigt; zudem treiben sich plötzlich überall grässliche Monster herum. Melvin wird die Schuld in die Schuhe geschoben, denn als Bastard fordere er angeblich den Zorn der Götter heraus. Tja, da bleibt ihm nur ein Ausweg: Er geht auf Wanderschaft. Über Steamertown, wo er nach seinem verschollenen Vater sucht, führt ihn sein Weg durch ein unterirdisches Labyrinth zum Feenwald.

Und auch dort hält es ihn nicht, denn ungewollt schlittert der Ausgestoßene immer tiefer in die Ereignisse hinein, von denen er schon bald ahnt, dass sie ganz Gothos den Untergang bringen können. Wenn nicht ... Ja, wenn nicht einer kommt, der ein TechnoMage ist und die beiden Seiten der gothosischen Einwohnerschaft in sich vereint!

Melvins Mädchen

Wenngleich Melvin das Abenteuer prinzipiell im Alleingang besteht, stößt er später im Spiel auf Talis – eine junge Frau, die sein Schicksal teilt, ein Mischling zu sein. Klarer Fall, dass die beiden fortan gemeinsam auf Wanderschaft gehen. Theoretisch zumindest, denn in der Praxis besteht Talis' hauptsächliche Aufgabe darin, in tiefe Erdspalten zu fallen oder sich von Fieslingen entführen zu lassen, so dass der arme Melvin nicht nur seine Heimatwelt, sondern zusätzlich immer wieder seine Herzdame retten muss. Andererseits: Diese Lösung vermeidet natürlich geschickt das Problem der Kampfsteuerung mehrerer Personen gleichzeitig unter Echtzeitbedingungen – insofern sei Sunflowers diese Abweichung von der

FAKTEN

- 8 zum Teil sehr unterschiedliche Welten
- Endgegner zum Level-Abschluss
- Jederzeit speicherbar
- Respawn-Punkte für nicht-kampfbedingte Todesfälle
- Force-Feedback-Unterstützung


Wasserfälle mögen ja hübsch aussehen, aber sie fallen so unangenehm tief ...


Melvin mit seinem Mega-Schweißbrenner.

sonst strikt beachteten *political correctness* großmütig verziehen.

Mit Schwert und Magie Monster plätten, über heikle Abgründe hüpfen, durch das Auflösen von phantasievollen und motivierenden Puzzles den weiteren Weg freimachen und natürlich alle alten Omas über die Straße führen – das sind die Methoden, mit denen Sie Melvin helfen werden, den ganzen Kuddelmuddel um ihn herum zu überleben. Und Sie sollten sich von der allzu banalen Startphase nicht täuschen lassen: Das Überleben ist hier nicht unbedingt einfach und manche Rätsel erfordern schon etwas Schmalz in der Rübe!

Um die beigefügte Prise Rollenspiel nicht unter den Tisch fallen zu lassen: Sowohl Kampferfolge als auch gelöste Rätsel sorgen für Erfahrungspunkte, die in Abständen auf Attribute wie Stärke oder Intelligenz verteilt werden können. Bessere Werte sorgen dabei logischerweise für härteres Dreinschlagen, effektiveres Zaubern und dergleichen.

Als hilfreich stellt sich ebenfalls die kurz vor Toresschluss noch mal kräftig aufpolierte Steuerung heraus. Man kann nun sowohl zur Tastatur als auch zum Stick oder zur Maus greifen; beim Test gefiel uns eine Kombination aus Maus und Keyboard am besten, aber das mag jeder selbst entscheiden.

Wichtig auch, dass man schließlich doch beliebig abspeichern kann. Die Savepoints wurden daraufhin zu so genannten »Respawn-Punkten« umfunktionalisiert, in denen Sie ohne Mali oder Abzüge wiedergeboren werden, falls Sie mal bei einem brenzligen Hüpfer in die Tiefe stürzen.


Eine etwas ramponierte Talis in der Gefangenschaft der Feuergeister – wie befreien wir das Mädel denn nun schon wieder?

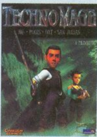
Beim Tod im Kampf hilft Ihnen dieser doppelte Boden nicht, aber für Leute, die nicht gerade geniale Feinmotoriker sind, erweist er sich doch als große Erleichterung.

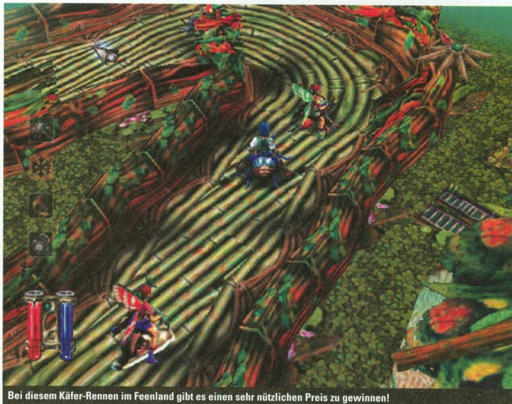
Die Motivation wird nicht zuletzt von der abwechslungsreichen Struktur am Leben erhalten. Nicht nur wartet jede der acht Welten mit einem ganz eigenen Charakter auf (inklusive Gegnern und Musik), auch zwischendurch sorgen selbstlaufende Sequenzen dafür, dass es nicht langweilig wird. Wobei die Vokabel »zwischendurch« sich zum einen auf die tollen Videos *zwischen* den Leveln, zum anderen auf die in normaler Spielgrafik »gedrehten« häufigen Sequenzen bezieht, mit denen etwa Unterhaltungen oder wichtige Entwicklungen der Story dargestellt werden. Ganz zu schweigen von witzigen Spezialeinlagen, wie etwa dem Käfer-Rennen im Feenreich oder den anspruchsvollen Endgegnern, denen mit tumbem Draufhauen nicht beizukommen ist ..

Auch bei Melvin ist freilich nicht alles Gold, was glänzt – als Beispiel dafür mag wiederum eben dieses Rennen mit seiner übernervösen Steuerung herhalten. Kann sein, dass professionelle Formel-1-Spieler sich hier leichter tun, aber Sunflowers will seine Kunden doch nicht nur unter dieser Zielgruppe suchen, oder? →

DER COMIC

Kaum ist das Spiel auf dem Markt, schon reden die Hersteller von einer Tetralogie – freilich nicht in Form von Bits und Bytes. Stattdessen publiziert der Hamburger Carlsen-Verlag Comics aus dem reichhaltigen Hintergrund der Gothos-Welt. Melvin und Talis sind natürlich auch dort die Hauptdarsteller, allerdings geht es nicht um eine simple Nacherzählung der Spielhandlung, sondern um einen eigenständigen Story-Zyklus. Der erste Band »Heimkehr« ist bereits erschienen, die weiteren drei Folgen sollen innerhalb von zwölf Monaten folgen. Die Alben haben 48 Seiten und kosten 19,90 Mark.




Bei diesem Käfer-Rennen im Feenland gibt es einen sehr nützlichen Preis zu gewinnen!

Technomage – Die Rückkehr der Ewigkeit



Ein Blick auf den Charakterbildschirm.



Eine stets übersichtliche Automap erleichtert neben dem Kompass die Orientierung.

→ Oder nehmen wir eines der frühen Rätsel in Steamertown, bei dem ein Teller Eintopf mit Rizinusöl versetzt werden muss. Anstatt dies innerhalb des Inventars zu tun (was normalerweise absolut auf der Hand läge), muss man stattdessen den Suppentopf selbst verpesten, und zwar *bevor* der bewusste Teller abgefüllt wird.

Na schön, offenbar gibt es generell keine Möglichkeiten, aufgenommene Objekte untereinander zu kombinieren, aber erstens weiß der Spieler das zu diesem Zeitpunkt noch nicht unbedingt, und zweitens handelt es sich hier in jedem Fall um eine unglückliche, ja, irreführende Situation, weil die falsche Methode so offensichtlich richtig zu sein scheint.

Doch das sind letzten Endes Kleinigkeiten, und selbst an die arg gestelzte Sprechweise der Protagonisten gewöhnt man sich mit der Zeit. Problematischer ist da schon die bereits weiter oben erwähnte langwierige Startphase. Es dauert schon eine Weile, bis das Spiel auf Touren kommt, aber wer bis dahin durchhält, wird mit Spaß und Tüftelei reich belohnt!

Melvins Malerei

Gothos präsentiert sich dem Betrachter mit einer farbenprächtigen (man könnte auch sagen knallbunten), isometrischen Landschaft, der man nur bei genauem Hinschauen noch ansieht, dass sie eigentlich kachelbasiert ist. Tatsächlich hat sich die TechnoMage-Grafik im Laufe der Spiel-Entwicklung beständig verbessert und macht nun schließlich einen beinahe opulenten Eindruck, zumindest wenn man ähnlich geartete Spiele als Vergleichsmaßstab hernimmt. Selbst die recht niedrige Auflösung von 640 mal 480 fällt da kaum auf.

Und was die Ohren angeht – nun, die überdrechselte Sprache hatten wir schon erwähnt, die Effekte jedoch und vor allem die je nach Aufenthaltsort passend wechselnde Musik gehören ganz bestimmt in die obere Schublade der Skala. Alles in allem ist TechnoMage ein leckeres Kleinod mit recht guten Anlagen zu noch Größerem ... **(jn)**



Ein neuer Beitrag aus der Abteilung »Berühmte letzte Worte« ...

GESAMTWERTUNG IM VERGLEICH

Blizzards Diablo 2 ist zwar nicht direkt mit TechnoMage vergleichbar, stellt aber für Fans von Action-Rollenspielen die erste Wahl dar. Das ältere The Revenant besticht besonders mit seinen exotischen Soundeffekten und der tollen Sprachausgabe. Darkstone bleibt als nettes Abenteuer in Erinnerung – aber auch als das Spiel, bei dem die Kamera rechts und links vertauscht. Silver schließlich kann ebenfalls nicht mithalten, vor allem wegen der Kampfsteuerung der Charaktere.

Spiel	Ausgabe	Wertung
Diablo 2	8/2000	90
Technomage	1/2001	81
The Revenant	12/99	80
Darkstone abgewertet	10/99	73
Silver	5/99	72



Dieses überdimensionale Osterei ist ein so genannter Spinnenspucker – einmal dürfen Sie raten, was es tut.



JOE NETTELBECK

TechnoMage wird leider von einer ernst zu nehmenden Schwäche geplagt, nämlich vom allzu betulichen und langatmigen Beginn. Klar, das ist als (löblicher) Einstieg für Neu-Abenteurer gedacht, aber hier hat Sunflowers offenkundig zu viel des Guten getan – und nach »gut« kommt ja bekanntlich »gut gemeint«. Doch dann dreht das Spiel auf und ich musste meine anfänglich wenig begeisterte Beurteilung revidieren. Was sich die Jungs da alles haben einfallen lassen an motivierenden Puzzles, witzigen Zwischeneinlagen (ich sag' nur »Käfer-Rennen«) und heiklen Endgegnern! Auch die in letzter Minute noch deutlich verbesserte Handhabung macht sich sehr positiv bemerkbar. Ich jedenfalls werde mich jetzt wohl doch nicht so bald von Melvin verabschieden ...

»Dreht nach zähem Start voll auf!«

WERTUNG TECHNOMAGE

▲ PRO
- GROSSER IDEENREICHTUM
- FLOTT VON DER HAND
- VIELE FEINE PUZZLES

▼ CONTRA
- BREITGEWALZTER START
- RECHT GESTELZTE SPRACHAUSGABE

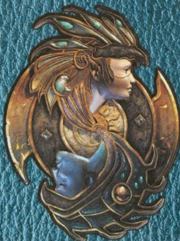
GRAFIK:	70
SOUND:	80
EINSTIEG:	90
KOMPLEXITÄT:	70
STEUERUNG:	80
MULTIPLAYER:	-

PC PLAYER SPIELSPASS **81**

Vergessenen Reiche

Baldur's Gate II

Schatten von Amn



Die höchsten Ehren verliehen von den Weisen des Landes.



"Ein intensiveres Rollenspiel-Erlebnis als in Baldur's Gate 2 werden Sie in naher Zukunft nirgends finden."

GameStar Award für besondere Spieltiefe (91%)



"Wenn Sie ein großes mitreißendes Fantasyabenteuer für lange Winterabende suchen, dann knallen Sie sich schleunigst BG 2 auf die Festplatte."

PC Player Award (92%)



"Für mich eindeutig das bisher beste Computerspiel und ein Pflichtkauf für jeden Rollenspieler."

PC Games Award (92%)









BioWare Corp — Interplay

www.bg2.de





Action-Adventure für Fortgeschrittene

STAR TREK DS 9: THE FALLEN


Lara lässt schön grüßen: Welche Schalter öffnen den Tempel?

ENTWICKLER: The Collective **VERTRIEB:** PAN Interactive **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **SPRACHE:** Englisch (Deutsch in Vorbereitung) **MULTIPLAYER:** – **INTERNET:** www.simonsays.com/thefallen_site **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/233, 64 MByte RAM **HARDWARE, STANDARD:** Pentium III/500, 128 MByte RAM, 3D-Karte **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium III/800, 128 MByte RAM, 3D-Karte

Im Wurmloch ist der Wurm drin: Die schillernde Star-Trek-Serie »Deep Space Nine« wurde leider schon 1999 eingestellt. Doch auf dem PC geht's jetzt munter weiter!


Nur mit einem frequenzmoderierten Phaser knacken Sie den Schutzschirm der Gegner.

FAKTEN

- Story aus 3 Blickwinkeln spielbar
- Viele Serien-Schauplätze und -Akteure
- »Authentische« Waffen und Völker
- Tricorder schürt die Spannung
- Klasse Trek-Feeling
- Zehn große Level mit rund 40 Unterabschnitten
- US-Original-Sprecher (bis auf Sisko und O'Brien)
- Nutzt verbesserte »Unreal Tournament«-Engine
- Trainingsmission erleichtert Einstieg
- Speichern jederzeit möglich
- Umtauschoption auf deutsche Fassung vorhanden

Erfreulich: Die Zeit der schlechten Star-Trek-Spiele scheint vorüber zu sein. Nach »ST Armada« und »ST Voyager: Elite Force« ist »Star Trek DS9: The Fallen« anno 2000 schon der dritte gute Trek-Titel.

Handlungstechnisch blendeten die Designer des drolligerweise The Collective (Widerstand ist zwecklos!) genannten Entwicklerstudios ans Ende der sechsten Staffel zurück: zur Sternenzeit 51957,1, wenn Sie es genau wissen wollen, in eine Zeit, in der Ezri noch Jadzia hieß. Gleich zwei Dinge, die auf den ersten Blick scheinbar nichts miteinander zu tun haben, sorgen auf der Raumstation am Rand des Wurmlochs für Aufruhr: die Leichen zweier Cardassianer, die zur Hälfte in der Außenwand der Station »stecken«, und der bajoranische Ex-Widerständler Prylar Obanak Keelen, ein alter Weggefährte Major Kiras. Obanak ist fasziniert von den Pah-Geistern, jenen Wesen, die das Volk der Propheten vor langer Zeit aus dem Wurmloch verbannte. Und er will unbedingt die roten Drehkörper dieser Pah-Geister finden, mit deren Hilfe er sich Zugang zum Wurmloch verspricht.

»Mit solchen Storys wäre Deep Space Nine nicht eingestellt worden!«

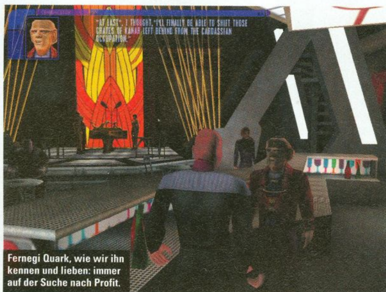
Drei Helden – ein Spiel

Da die Pah-Geister die Bösen sind, ist klar, wen Sie steuern dürfen: die Guten, und zwar Captain Sisko, Major Kira und Lieutenant Commander Worf. Dabei spielen Sie mit allen Helden die gleiche Geschichte, nicht aber die gleichen Level. Während Sisko und seine Mannen etwa einem angegriffenen bajoranischen Raumschiff zu Hilfe eilen, sucht Kira auf Bajor nach Prylar Obanak. In wichtigen Momenten sind dann wieder alle drei vereint. Sehr coole Idee, auch wenn im späteren Spielverlauf die Handlungsfäden der einzelnen Charaktere alle in der gleichen Umgebung spielen. Je nach Zählweise gibt es acht beziehungsweise zehn solcher Szenarien, die alles in allem rund 40 Sub-Level enthalten.

Zwischen den Einsätzen machen Sie auf der DS9 Pause, durchstöbern dort Ihre – stets aktualisierten – Datenbanken oder sehen sich auf der Ops oder dem Promenadendeck um. Dort fehlt nichts: Egal, ob Garaks Schneiderei, das Quark's, der bajoranische Tempel, die Krankenstation oder Odos Sicherheitszentrale – alle Serienlieblinge gehen an gewohnter Stelle ihrem Tagwerk nach und sparen nicht mit Kommentaren. Die enthalten teilweise Hintergrundinformationen oder Hinweise auf das weitere Vorgehen und schaffen Atmosphäre wie in alten »Wing Commander«-Zeiten. Haben Sie genug gesehen, geht's durch die Luftschleuse ins nächste Abenteuer.

Lebensform voraus!

Die Missionen sind sehr abwechslungsreich: Unter anderem verteidigen Sie die Defiant gegen Eindringlinge, jagen Agenten auf DS9, retten Schiffbrüchige, erforschen unterirdische Tempelanlagen, brechen aus einem Gefängnis aus oder suchen



Fernegi Quark, wie wir ihn kennen und lieben: immer auf der Suche nach Profit.


Wichtig: Horchen Sie immer mal wieder nach, was die Crew an Bord der DS 9 zu sagen hat.


Nicht locker lassen: Ein Sturz in die Lava wäre ein heißes Ende.

einen Fluchtweg aus einem belagerten Kloster. Die linear aufgebauten Areale enthalten oft kleine Bonusgebiete, in denen Munition oder Hypo-Sprays (bringen Lebenskraft zurück) versteckt sind. Zahlreiche Script-Events, welche wie die Zwischensequenzen in der Spielgrafik dargestellt werden, machen das Geschehen noch lebendiger.

Die Rätsel sind recht einfach gehalten: Sie suchen Schlüsselkarten für versperrte Türen, aktivieren Generatoren oder drücken Schalter. Der Tricorder spielt jedoch jetzt eine entscheidende Rolle: Er enthüllt – wie in der Serie – selbst durch Wände hindurch, ob sich Gegner, Versorgungsgüter oder andere Objekte in der Nachbarschaft befinden. Und wie im Film »Aliens« schlägt einem das Herz schneller, wenn auf dem Tricorder mit einem sanften Ping unbekannte Lebensformen näher kommen. Mit dem Communicator fordern Sie Munition oder Medizin an, und Funksprüche der anderen Crew-Mitglieder – die zum Nachlesen gespeichert werden – schaffen nicht nur Atmosphäre: Die Daheimgebliebenen geben Ihnen oft konkrete Hinweise.

Film-Gefühle

Kein Action-Adventure ohne Action: Vom Faustschlag bis zur EM-Pulskanone reicht das Angebot. Fast jede der elf Waffen besitzt eine durchschlagkräftigere, jedoch energiezehrende Sekundär-Funktion, etwa einen Scharfschützen-Modus beim Phasergewehr. Kira und Sisko besitzen zu Beginn einen automatisch nachladenden Phaser, Worf muss sich mit einem Bat'leth begnügen.

Manche Schutzschirme knacken Sie nur, wenn Sie die Schirmfrequenz scannen, die dann automatisch zum Phaser übertragen wird. Allerdings sorgt der Wechsel Tricorder/Waffe bei fixen Angreifern für leichten Grimm: Warum sind nicht beide Hände einsatzbereit? Noch ein Problem: die optionale automatische Zielerfassung. Dumm, dass das Fadenkreuz dann bevorzugt auf Personen wandert: So können Sie nicht mehrere Feinde zugleich durch einen gezielten Schuss auf ein Giftmüll-Fass ins Jenseits schicken.

Bewegungstechnisch beherrschen Kira & Co. die üblichen Action-Adventure-Übungen: springen, kriechen, seitlich laufen, sich ducken, hangeln und dergleichen. Das allerdings nicht so fein animiert wie etwa Miss Croft.

Optisch ist »The Fallen« eine Schau: Die aufgebohrte »Unreal Tournament«-Engine sorgt mit farbig-düsteren Lichtfingern, Nebelschwaden und wunderschönen Wasser- oder Lava-Animationen für einen »Sense of Wonder«, welcher der aseptischen Voyager-Serie schmerzlich fehlt. Und die Klangkulisse macht selbst Interplays Tonabteilung Konkurrenz – merken Sie sich den Namen Steven von Kampen.

Hoffen wir nur, dass »The Fallen« trotz des geringen Marketing-Hypes nicht in den Regalen liegen bleibt – das Spiel ist um Lichtjahre besser als schnell produzierte »Blair Witch«-Dutzendware.

(Roland Austinat)



ROLAND AUSTINAT

Die DS9-Fans in der Redaktion sind sich einig: Mit solchen Storys wäre Deep Space Nine nicht eingestellt worden! Die Geschichte um Pah-Geister, geheime Cardassianer-Laboratorien und undurchsichtige Dominion-Intrigen ist große Klasse – man merkt, dass das Szenario von echten Profis stammt und zwar aus den Millennium-Büchern der Trek-Autoren Judith und Garfield Reeves-Stevens. Auch technisch ist The Fallen sehr genehm und deutlich spritziger als der Gamma-Quadranten-Opa »DS9: Harbinger«. Trotz 3D-Shooter-Grafik-Engine ist »The Fallen« ein reinrassiges Action-Adventure, das mit Schaltersuche und plötzlich auftauchendem Gegner-Ungeziefer sogar Tomb-Raider-Flair versprüht. Ziemlich genial finde ich die Idee der drei Handlungsstränge, die sich immer wieder treffen. So wird das eher kurze Vergnügen nett verlängert. Alles in allem ein rundes Spiel – nicht nur für Star-Trek-Fans.

»Ein Action-Adventure mit Tomb-Raider-Flair.«

WERTUNG STAR TREK DS9: THE FALLEN

▲ **PRO**
- FEINES LEVEL-DESIGN
- JADZIA STATT EZRI

▼ **CONTRA**
- HOLPRIGE ANIMATIONEN
- KEIN MEHRSPIELER-MODUS

GRAFIK:	80
SOUND:	80
EINSTIEG:	70
KOMPLEXITÄT:	70
STEUERUNG:	70
MULTIPLAYER:	-

PC PLAYER SPIELSPASS 82

GUT GETROFFEN


Nicht nur wie hier in einer Zwischensequenz sehen die Helden ihrem TV-Vorbild sehr ähnlich.

TEAMWORK IST ALLES!


Während Captain Sisko nach Überlebenden im bajoranischen Frachter sucht, ...


... bringt Major Kira auf Bajor einen umstrittenen Priester in Sicherheit, ...


... und Lieutenant Commander Worf vertreibt Grigari-Eindringlinge von der Defiant.

Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

PROJECT IGI



Für gewöhnlich gehen viele Schüsse des Scharfschützengewehrs daneben.

ENTWICKLER: Innerloop Studios **VERTRIEB:** Eidos Interactive **TESTVERSION:** Beta vom November **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** – **INTERNET:** www.project-i-g-i.com, www.projectigi.de **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/300, 64 MByte RAM, 3D-Karte **HARDWARE, STANDARD:** Pentium III/500, 128 MByte RAM, 16 MByte-Grafikkarte **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium III/700, 256 MByte RAM, 32 MByte-Grafikkarte



DEMO AUF CD A



Jetzt geht's los! Zusammen mit Priboi kämpfen Sie sich aus diesem Lager. (alle Bilder Direct3D, 1024x768)

FAKTEN

- 14 Missionen
- 12 Waffen
- Kein Mehrspieler-Modus
- Stark differierende Einsatzziele

Das Team der Taktik-Shooter bekommt einen neuen Rekruten. Der leidet jedoch unter einigen Kinderkrankheiten.

Eine Frage klären wir sogleich: IGI steht für »I'm going in!« Und genau das tun Sie auch in der Rolle des Söldners David Jones.

In Deutschland haben estländische Waffenhändler eine Atombombe geklaut; gut nur, dass einer von ihnen, Josef Priboi, auspacken will. Nicht nur das Militär, sondern auch die russische Mafia tritt auf den Plan und hat Priboi entführt. Sie müssen also den reuigen Sünder aus der Hand der Terroristen befreien und unversehrt außer Landes schaffen. Dazu haben Sie einiges an Ausrüstung bei sich.



Mit einem Raketenwerfer lassen sich auch Schützenpanzer stoppen.

I'm going in!

Neben einem Messer zur lautlosen Meuchelei tragen Sie für gewöhnlich eine Pistole und entweder eine MP oder ein Sturmgewehr bei sich. Das norwegische Entwicklungsstudio Innerloop entschied sich dabei für die Heckler & Koch MP5 und die Uzi sowie das amerikanische M-16. Dazu kommt natürlich ein Scharfschützengewehr. Aber auch Schrotflinten, Sprengstoff und Raketenwerfer liegen in der Gegend herum – und das können Sie ruhig wörtlich nehmen, denn in so gut wie keinem der Aufträge haben Sie alle benötigten Utensilien von Anfang an mit dabei. Von diesem Manko abgesehen, hat keine der Waffen – außer natürlich dem Snipergewehr – ein Zielfernrohr. Ihre Gegner bleiben hartnäckig, denn während einer Trefferanimation verletzen sie sich nicht weiter. So entleeren Sie teils ganze Magazine auf Übelschergen, zumindest in der uns vorliegenden Beta-Version.

Die 14 Missionen unterscheiden sich dabei erfreulich voneinander: Mal müssen Sie Priboi aus einem Lager herausholen, dann stürzt Ihr Hubschrauber ab und Sie haben nichts anderes als Ihr Messer, mit dem Sie sich zu einem Grenzübergang durchschlagen. Seilbahnen und Lkws dienen als Transportmittel, und die ausgelösten Alarme, welche teils nach einiger Zeit wieder entwarnt werden, erinnern an »Metal Gear Solid« – genau wie Major Anya, die Ihnen per Funk Tipps übermittelt. Optisch hält die stark modifizierte »Joint Strike Fighter«-Engine aber nicht mit: Die Umgebungen zeigen nur wenige Details, dafür morpht das Gelände bei der Annäherung. Mit »Delta Force« kann Project IGI spielerisch keinesfalls mithalten. **(mash)**

»Mit Delta Force kann Project IGI nicht mithalten.«



MARTIN SCHNELLE

Wieder hat Innerloop es nicht geschafft, den Standard zu erreichen. Zu viele Schnitzer sorgen (wie einst bei Joint Strike Fighter) dafür, dass gute Ansätze verwässert oder unbrauchbar werden. Ich habe ehrlich gesagt keine Lust, 20 Mal auf einen genau im Zielfadenkreuz stehenden Gegner zu feuern, bis er endlich umfällt. Die Grafik lockt ebenfalls niemanden vor den Monitor. Zu viele, nicht unwesentliche Dinge wie Zäune werden erst spät ersichtlich, dazu das ewig morphende Gelände. Dass kein Mehrspieler-Modus integriert wurde, fällt dann schon gar nicht mehr so negativ ins Gewicht!

»Zu viele Schnitzer.«

WERTUNG PROJECT IGI

▲ PRO
- VIELFÄLTIGE EINSATZZIELE

▼ CONTRA
- WENIG DETAILLIERTE, MORPHENDE GRAFIK
- SPIELDESIGN-SCHWÄCHEN
- KEIN MEHRSPIELER-MODUS

GRAFIK:	60
SOUND:	70
EINSTIEG:	60
KOMPLEXITÄT:	70
STEUERUNG:	60
MULTIPLAYER:	-

PC PLAYER SPIELSPASS 61

THE EYEDOO EXPERIENCE

EYEDOO sagt: „Oops, I did it again and again ...“

www.eyedoo.de

Action-Adventure für Fortgeschrittene

FUR FIGHTERS

ENTWICKLER: Bizarre Creations **VERTRIEB:** Acclaim **TESTVERSION:** Beta vom November 2000 **SPRACHE:** Englisch **MULTIPLAYER:** bis 16 (Netzwerk, Internet) **INTERNET:** www.furfighters.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/300, 32 MB RAM, 3D-Karte mit 16 MB Video-RAM **HARDWARE, STANDARD:** Pentium III/500, 64 MB RAM, 3D-Karte mit 32 MB Video-RAM **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium III/800, 128 MB RAM, 3D-Karte mit 64 MB Video-RAM

Schlachtfeld der Kuscheltiere: Retten Sie in »Fur Fighters« als Fellknäuel Ihre Sippe vor einer Teddybären-Invasion.



PATCH AUF CD B

FAKTEN

- 6 Charaktere mit speziellen Fähigkeiten
- 5 originelle Spielwelten
- 14 verschiedene Waffen
- Schrullige Schergen
- Kleine Rätsel
- Versteckte Boni

Haben wir es nicht immer geahnt? Auch im bonbonfarbenen Land der zuckersüßen Kuscheltiere haben die Leute ganz alltägliche Sorgen.

Etwa die, dass ein machthungriger Militarist namens Viggo versucht, die Welt mittels einer Armee geklonter Killer-Teddybären zu unterjochen und dabei vor gar nichts zurückschreckt .

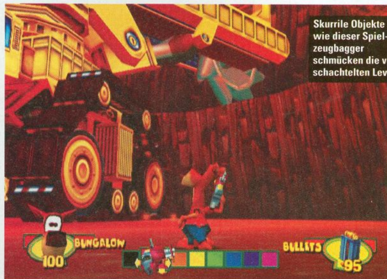
Auf den ersten Blick erinnert die von der Dreamcast konvertierte Hüpferei frappant an »Rayman 2«. Sie hüpfen und schießen sich durch abgedrehte 3D-Comicwelten, und begegnen unterwegs schrulligen Schergen, kleinen Rätseln und witzigen Dialogen. Bei genauerem Hinsehen finden sich in »Fur Fighters« spannende Features, die das Spiel von anderen Action-Adventures abheben. So steuern Sie stets einen der sechs Helden, die jeweils über spezielle Fähigkeiten verfügen. Juliette, die Katze, kann klettern, das Känguru Bungalow hüpft höher, Pinguin Rico fühlt sich auch unter Wasser wohl, Hündchen Roofus buddelt gern und Tweek, der Drache, beherrscht den Gleitflug. Der letzte im Bunde schließlich, Fuchs Chang, ist klein genug, um sich durch engste Durchgänge zu zwängen.



Vorsicht vor dem Bär! Teddys gehören noch zu den leichtesten Gegnern.

Zwar haben Sie sich zu Beginn für ein Tierchen zu entscheiden, doch im Spiel müssen Sie keineswegs auf die Stärken der anderen verzichten. An speziellen Punkten lässt sich die Spielfigur gegen eine andere austauschen, was auch des Öfteren nötig ist, um an Hindernissen vorbeizukommen oder versteckte Boni zu finden.

Technisch erreichen die Pelzkämpfer nicht das Niveau von Rayman. Doch dafür sind die Level der sieben Spielwelten (Raumstation, Flugzeugträger, Dinosaurierstadt ...) nicht nur abgedreht und witzig, sondern auch noch äußerst abwechslungsreich und komplexer.



Skurrile Objekte wie dieser Spielzeugbagger schmücken die verschachtelten Level.

Eine Mehrspieler-Option erweitert das Spiel um ein Deathmatch, das übrigens dank zuschaltbarer Ich-Perspektive und gutem Level-Design gar nicht so schlecht ist. Getrübt wird dieser positive Eindruck allerdings von etlichen kleinen Mängeln, angefangen bei den Firmenlogos zu Spielbeginn, die sich nicht überspringen lassen. Vor allem aber konnte weder die starre und daher oft unübersichtliche Kameraführung noch die erbärmliche KI überzeugen. Schließlich wird die Geduld des Spielers von den konsolentypisch eingeschränkten Speichermöglichkeiten und den ewig langen Ladezeiten immer wieder unnötig strapaziert.

Trotzdem: Fur Fighters ist alles in allem ein abgerundetes Spiel, das auch einer den Kuscheltierchen entwachsenen Altersgruppe massenhaft Abwechslung und somit Spielspaß bietet. **(luc)**



LUC MARTIN

Ein Kinderspiel? Ganz und gar nicht: Wer die kuschelige Fassade von Fur Fighters durchschaut, findet ein vielseitiges Jump-and-Run mit herrlich gehobenem Anspruch und schwarzem Humor. Besonders Fifi, General Viggos Haustierchen, hat es mir angetan. Beim Level-Design könnten sich einige Konkurrenten hier auch noch eine dicke Scheibe abschneiden. Leider verderben einem die erwähnten Mängel den Spaß schon viel zu früh.

»Herrlich schwarzer Humor.«

WERTUNG FUR FIGHTERS

▲ PRO
- GELUNGENES LEVEL-DESIGN
- SCHWARZER HUMOR
- HOHER KNUDDELFAKTOR

▼ CONTRA
- KI AUF TEDDYBÄR-NIVEAU
- GEDULDSPROBE

GRAFIK:	60
SOUND:	80
EINSTIEG:	70
KOMPLEXITÄT:	50
STEUERUNG:	70
MULTIPLAYER:	70

PC PLAYER SPIELSPASS 73

LPP Dialog

Generation Zukunft!

NEU: Intel® Pentium® 4 Prozessor bis zu 1,5 GHz

Dell™ Allround PC Dimension™ 4100

Topangebot

Intel® Pentium® III Prozessor

- Intel® 815e Chipsatz mit 133 MHz Frontside Bus
- 128 MB ~~64 MB~~ PC 133 SDRAM, 133 MHz
- **20 GB** Ultra ATA-100 Festplatte**
  Aufpreis auf 40 GB** Festplatte nur 290 DM
- **32 MB nVidia TNT2 M64 4x AGP Grafikkarte**
  Aufpreis auf 32 MB ATi Radeon 4x AGP Grafikkarte nur 244 DM
- 48x CD-ROM Laufwerk
  Aufpreis auf 12x DVD-ROM Laufwerk 140 DM
- Creative Labs SoundBlaster 64V PCI Soundkarte
- MF II-Tastatur, MS IntelliMouse, 3,5" Floppy, USB Schnittstellen
- Vorinstalliert: MS Internet Explorer, Norton Anti-Virus 2000
- 3 Jahre Garantie inkl. 1 Jahr Vor-Ort-Service und weitere 2 Jahre Abhol-Reparatur-Service.

MS Windows® Millennium Edition (CD), MS Works Suite 2000 (CD) inkl. MS Word 2000	MS Windows® 2000 und MS Office 2000 SB
1.999 DM	**2.599 DM**
• mit 866 MHz	• mit 866 MHz
+300 DM Aufpreis für 933 MHz	**+600 DM** Aufpreis für 1 GHz

Finanzierung schon ab 66 DM mtl./Laufzeit 36 Monate[1]

E-VALUE CODE 3430 – D161200

Dell™ Professional PC Dimension™ 8100

neues Design, bis zu 1,5 GHz

Intel® Pentium® 4 Prozessor

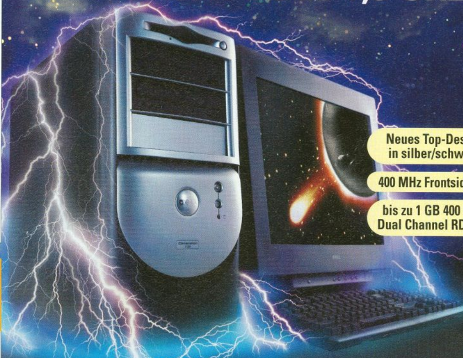
- Intel® 850 Chipsatz mit 400 MHz Frontside Bus
- **128 MB PC 800 RDRAM, 400 MHz**
- **20 GB** Ultra ATA-100 Festplatte, 7200 UpM**
  Aufpreis auf 40 GB** Festplatte nur 174 DM
- **32 MB ATi Radeon 4x AGP Grafikkarte**
  Aufpreis auf 32 MB GeForce2 GTS Grafikkarte nur 116 DM
- **12x DVD-ROM Laufwerk**
  optional 12-fach CD-RW Laufwerk nur 464 DM
- Creative Labs SoundBlaster 64V PCI Soundkarte
- MF II-Tastatur, MS IntelliMouse, 3,5" Floppy, USB Schnittstellen
- Vorinstalliert: MS Internet Explorer, Norton Anti-Virus 2000
- 3 Jahre Garantie inkl. 1 Jahr Vor-Ort-Service und weitere 2 Jahre Abhol-Reparatur Service

MS Windows® Millennium Edition (CD), MS Works Suite 2000 (CD) inkl. MS Word 2000	MS Windows® 2000 und MS Office 2000 SB
3.999 DM	**4.599 DM**
• mit 1,4 GHz	• mit 1,4 GHz
+600 DM Aufpreis für 1,5 GHz	

Finanzierung schon ab 132 DM mtl./Laufzeit 36 Monate[1]

E-VALUE CODE 3430 – D871200

Abbildungen können vom Angebot abweichen. Monitor ist nicht im Angebot enthalten.



Neues Top-Design in silber/schwarz

400 MHz Frontside Bus

bis zu 1 GB 400 MHz Dual Channel RDRAM

Dell™ Professional PC Dimension™ 8100 mit Intel® Pentium® 4 Prozessor 1,4 GHz

- 128 MB RDRAM
- 20 GB** Festplatte
- 32 MB ATi Radeon Grafikkarte
- 12x DVD-ROM Laufwerk

nur DM 3.999

Weitere Details siehe links unten.

E-VALUE CODE 3430 – D871200

Spar-vorteil bei Internet-Bestellungen gegenüber Anzeigen-preisen bis zu **DM 100,-**

Weitere 64 MB RAM zum gleichen Preis bei allen Dimension™ 4100 Systemen. Sie sparen bis zu 232 DM.

Angebot gültig bis 24.12.2000.

X-mas Special – erst Ostern 2001 bezahlen![1]

- 866 MHz
- 128 MB statt ~~64 MB~~
- 20 GB** Festplatte
- 32 MB TNT2 Grafik



nur DM 66 mtl./Laufzeit 36 Monate[1]

E-VALUE CODE 3430 – D161200

Jetzt können Sie Ihren Dell™ Dimension™ PC auch günstig finanzieren.

Angebot siehe links oben.

PC-Enthusiasten, Business-Power-User und Nice-Price-Fans aufgepasst: die neue, nachtschwarze Dimension™ 8100 Serie von Dell™ steht für Sie bereit. Ausgestattet mit den brandaktuellen Intel® Pentium® 4 Prozessoren mit bis zu 1,5 GHz und 400 MHz Systembus. Investieren Sie jetzt in eine Internet- und Multimedia-optimierte Plattform, die auch zukünftigen High End-Applikationen problemlos gewachsen ist. Wir informieren Sie gerne ausführlich.

- Dell-Systeme sind individuell konfigurierbar!
- Umfangreiche Software im Preis inbegriffen!
- NEU: Attraktive Finanzierungsmöglichkeiten!

Dell empfiehlt Windows® 2000 Professional für den Einsatz in Unternehmen.

[1] **Unser X-mas-Special: im Dezember 2000 kaufen, ab Ostern 2001 zahlen! Entscheiden Sie sich für eine Bestellung auf Finanzkauf bis 31.12.2000, so ist die erste Rate erst zu Ostern 2001 (15.4.2001) fällig. Dies alles zu einem effektiven Jahreszins von nur 9,9% (Laufzeit 36 Monate). Ein Angebot der CC Bank AG Mönchengladbach, unserer Partnerbank. Eine Anzahlung ist nicht erforderlich. Bonität vorausgesetzt.**



Nutzen Sie die Vorteile des E-Value™ Codes

VALUE

Mit der Eingabe des E-Value-Codes auf unserer Homepage unter www.dell.de finden Sie sofort das jeweilige Angebot. Sie können dieKonfiguration individuell anpassen, weitere Infos abrufen und direkt im Online-Shop bestellen. Einfach, schnell, bequem – rund um die Uhr!

Hinweis für Verbraucher:
Dieses Rückgaberecht besteht unabhängig von Ihrem gesetzlichen Widerrufsrecht nach den Vorschriften des Fernabsatzgesetzes. Gemäß diesem wird Ihre Bestellung erst wirksam, wenn Sie diese nicht innerhalb einer Frist von 2 Wochen ab Lieferung widerrufen. Das 30-tägige Rückgaberecht ist gültig für alle Dimension Systeme ab Rechnungsdatum.Rückgabe nur in Originalverpackung und unbeschädigt. Frachtkosten können leider nicht erstattet werden.

Alle Preise verstehen sich inkl. MwSt. bzw. wie ausgewiesen und zzgl. Versandkosten in Höhe von 116 DM. Preisänderungen vorbehalten.

** Die Bezeichnung GB bedeutet bei Festplatten 1 Milliarde Bytes; die nutzbare Kapazität kann je nach eingesetzter Software leicht differieren. Microsoft® und Windows® sind eingetragene Warenzeichen der Microsoft Corporation. Microsoft Software wird in einer OEM-Version geliefert. Die Installation dieser Software ist nur auf einem Dell System möglich. Handbuch/Dokumentation erhalten Sie in der Online-Version. Druckfehler, Irrtümer und Änderungen vorbehalten. Kundendaten unterliegen der elektronischen Datenverarbeitung. Dell™, das Dell™ Logo und Dimension™ sind eingetragene Warenzeichen oder Warenzeichen der Dell Computer Corporation. Die Logos Intel Inside® und Pentium® sind eingetragene Warenzeichen.

Hier sehen Sie nur einige Beispiele zahlreicher PC-Konfigurationen. Rufen Sie an für Ihre individuelle Wunschkonfiguration.

Anrufen & Bestellen

0800/8 58 33 55*

*Mo.-Fr. 8-20 Uhr, Sa. 9-18 Uhr – bundesweit zum Nulltarif
oder per Fax: 01 80/5 22 44 01 – 24 Pf./Min. bundesweit

www.dell.de

DELL COM™

Markenqualität direkt vom Hersteller

Denkspiel für Fortgeschrittene und Profis

WER WIRD MILLIONÄR?

ENTWICKLER: Hothouse Creations **VERTRIEB:** Eidos Interactive **TESTVERSION:** Beta vom November 2000 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** bis 4 (an einem PC) **INTERNET:** www.eidos.de **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/200, 32 MByte RAM **HARDWARE, STANDARD:** Pentium II/266, 64 MByte RAM **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium II/350, 64 MByte RAM

Günther Jauch verbucht mit seiner Quiz-Show Traumquoten. Mischen Sie doch mit und absolvieren am PC die Bewährungsprobe ...

Mit scheinbar kalkuliertem Risiko tastet sich der Kandidat bis zur 125000-Mark-Frage vor: »Sind Sie sich absolut sicher?«, fragt der Moderator. Selbstzweifel kommen auf. Und nach einigen Minuten revidiert der Kandidat seine Meinung: Falsch geraten – am PC bekommen Sie jetzt eine neue Chance.

Ab sofort wird auch am Computer mitgefiebert. Sie entscheiden sich zu Beginn des Spiels ob Sie allein, im Team oder gegeneinander spielen möchten. Bei letzterer Option werden Ihnen und Ihrem Mitspieler abwechselnd Fragen gestellt. Beantworten Sie 15 Stück davon im Multiple-Choice-Verfahren richtig, winken 1 000 000 virtuelle Märker. Wissen Sie mal nicht weiter, hören Sie einfach auf und nehmen entsprechend weniger Kohle mit nach Hause. Sie müssen jedoch nicht alle Fragen aus dem Stehgreif beantworten, sondern bekommen drei Jocker in die Hand gedrückt. Sind Sie sich unsicher, fragen Sie das virtuelle Publikum, rufen eine fiktive Person an oder entfernen mit dem 50:50-Joker zwei falsche Antworten.

Bindend sind die Vorschläge der Joker jedoch nicht. Telefonpartner und Publikum liegen mit ihrem Rat schon mal kräftig daneben. Kein Wunder, denn der Schwierigkeitsgrad der Fragen steigt schneller an als in der Fernsehsendung. So werden Sie beispielsweise schon zu Beginn nach der Bedeutung einer Laparoskopie gefragt. Natürlich beantworten Sie die Frage richtig mit der Antwort, dass es sich dabei um den Einsatz eines medizinischen Instruments zur Untersuchung der Bauchhöhle handelt. Eine angenehme Sprecherstimme hält Sie immer auf dem Laufenden, was Ihren Kontostand und Ihre Joker betrifft. Bei den Fragen selbst bleibt der Computer aber stumm, dafür aber gibt es die ganze Zeit über Originalmusik und Jingles der Spielshow. **(dk)**

FAKTEN

- Ratespiel nach dem Vorbild des TV-Quizes
- Musik- und Soundeffekte wie im Original
- Über 1000 Fragen
- Mehrspieler-Modus im Team oder gegeneinander



Nur 15 Fragen sind's bis zur Million. Doch der Schwierigkeitsgrad steigt sehr schnell an.



Erst nachdem alle 1000 Fragen gestellt wurden, wiederholen sich diese.



Das Publikum macht wohl Kaffeepause. Sie dürfen es aber trotzdem fragen, auch wenn es mit seinen Antworten gelegentlich daneben liegt.



DAMIAN KNAUS

Die Computerfassung ist fast so spannend wie die Fernsehshow. Unzählige Male versuchte ich, meine Bestleistung noch einmal zu übertreffen und ärgerte mich. Dennoch kann das Spiel nicht ganz das vermitteln, wovon die Fernsehsendung eigentlich lebt. Nämlich von Günther Jauchs milchgesichtigem Pokerface und der Schadenfreude vorm Bildschirm, wenn betuchte Kandidaten mit einer falschen Antwort ihr ganzes Geld verlieren. Spaß macht's am PC allemal. Auch wenn Ihr Gewinn nur so viel wert ist, wie Rubel auf dem Mars.

»Fast so spannend wie im Fernsehen.«

WERTUNG WER WIRD MILLIONÄR?

▲ PRO
- KNIFFLIGE FRAGEN
- AUCH IM SOLOSPIEL HERAUSFORDERND

▼ CONTRA
- SCHLICHTE GRAFIK

GRAFIK:	30
SOUND:	70
EINSTIEG:	80
KOMPLEXITÄT:	70
STEUERUNG:	70
MULTIPLAYER:	70

PC PLAYER SPIELSPASS **75**

FORMULA GLORIA MAXIMA

ATEMBERAUBENDE STARTS. SPEKTAKULÄRE ÜBERHOLMANÖVER. DIE ENTSCHEIDUNG AUF DER ZIELGERADEN. IN HIGHTECH BOLIDEN. HAST DU DIE NERVEN FÜR DIESES RENNEN?



ODER WIRST DU IM KIESBETT LANDEN? BEWEISE ES MIT F1 CHAMPIONSHIP. DIE HERAUSFORDERUNG IM MOTORSPORT IN DIESEM JAHRHUNDERT. IM NÄCHSTEN JAHRHUNDERT. UND IN DEM DANACH.

IF IT'S IN THE GAME, IT'S IN THE GAME.™

EASPORTS.COM

PlayStation · GAME BOY COLOR · PC CD · PlayStation 2

WWW.ELECTRONICARTS.DE

Rennspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

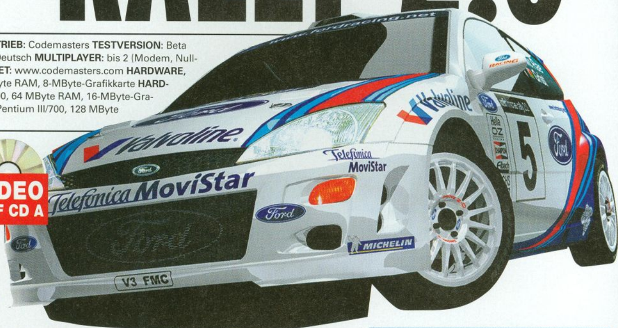
COLIN MCRAE RALLY 2.0



ENTWICKLER: Codemasters **VERTRIEB:** Codemasters **TESTVERSION:** Beta vom November 2000 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** bis 2 (Modem, Nullmodem) bis 8 (Netzwerk) **INTERNET:** www.codemasters.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/233, 32 MByte RAM, 8-MByte-Grafikkarte **HARDWARE, STANDARD:** Pentium III/500, 64 MByte RAM, 16-MByte-Grafikkarte **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium III/700, 128 MByte RAM, 32-MByte-Grafikkarte



VIDEO AUF CD A



Er ist zurück. Colin, der tapfere Schotte, gibt wieder Gas, dass es nur so kracht und die Konkurrenten röchelnd in den Graben fahren. Aber alle anderen lieben ihn.

Colin McRae spricht mit seinem Beifahrer: »Angeschnallt?« »Klar doch.« »Lecker Banane für die Pause?« »Liegt bereit.« »Und die Gegner?« »Nicht der Rede wert, Colin.«

So oder ähnlich muss man sich das Gespräch zwischen dem digitalen Computer-Colin und seinem Beifahrer Nicky Grist unmittelbar vor dem Start einer Etappe vorstellen. Der reale Colin McRae mag seinen Weltmeistertitel verloren haben; das Computerspiel ist besser denn je.

Rallye-Know-how

Im Rallyesport fahren Sie mit Ihrem Wagen auf einer abgesperrten Strecke. Jeder Teilnehmer fährt für sich; wer den Kurs, der meist nur einige wenige Kilometer misst, am schnellsten abfährt, hat gewonnen. Fasst man etliche dieser Etappen zusammen, kommt man auf eine Rallye. Wer auf allen Etappen zusammengerechnet die schnellste Zeit fährt, gewinnt diese und wer die meisten Punkte aus allen Rallyes holt, wird Weltmeister. Eben dies ist auch Ihr Ziel.

So viel zum Hintergrund. Im Detail selbst sieht es so aus, dass Sie konzentriert vor Ihrem Eingabegerät hocken (per Tastatur ist es schon gut, ideal ist natürlich ein Lenkrad, aber auch ein Joystick funktioniert glänzend) und sich konzentrieren wie ein Derwisch bei seiner monatlichen Tonsur-Rasur. Es gibt keine Etappe, die bei einem guten Fahrer länger als dreieinhalb Minuten dauert, aber in diesen dreieinhalb Minuten ist man angespannter als bei jedem anderen Rennspiel. Sie kennen die Strecke nämlich höchstens rudimentär, die meisten Kurven sind eine Überraschung. Jeder kleine Fehler kostet Sekunden, und Sekunden sind kostbar in diesem Sport. Ein Beifahrer, der jede Kurve ansagt, ist daher unabdingbar.

Eine Rallye zum Knutschen

Die »Colin McRae Rally« imitiert die Anspannung und Dramatik einer realen Etappenfahrt vorbildlich.

FAKTEN

- Rallye-Simulation in 8 Ländern ...
- ... mit 80 echten Rallyestrecken ...
- ... 4 Duelletappen ...
- ... und 8 Arcade-Rundkursen
- Also insgesamt 92 Strecken
- 6 Standardwagen
- 15 Bonusautos
- 3 Schwierigkeitsgrade (Rallyes je nach Schwierigkeit 4, 8 oder 10 Etappen lang)
- 5 Fahrperspektiven
- 7 Tuningmöglichkeiten für Ihren Wagen
- 11 reparaturanfällige Bereiche



Die Super-Extra-Etappen gegen andere Fahrer sind sehr anspruchsvoll.



Hier ein Netzwerkrennen. Die anderen Fahrer werden bei einer Annäherung durchsichtig.



Sensation: Es ist die Colin McRae Rally, 2. Teil, und es befindet sich mehr als ein Auto auf der Strecke. Ist es möglich? Ja, im Action-Modus. (Alle Bilder 800x600)



Wenn Sie während eines Nachtrennens Scheinwerfer zerdeppern, dürfen Sie keine Angst im Dunkeln haben.

Schon der Vorgänger war ein gutes Spiel; im Nachfolger wurden so gut wie alle Schwachpunkte beseitigt. Der größte Trumpf des Spiels war von jeher das Fahrgefühl, dieses ist auch diesmal so sahnemäßig, dass man sich schon nach wenigen Stunden Übung wie der König der Landstraße fühlt. Anfangs haben gerade Einsteiger mit der paßgenauen Reaktion des Wagens selbst auf das kleinste Eingabekommando ihre Problemchen; der Wagen schlingert dann hin und her wie ein Quartalssäufer kurz nach der Sperrstunde. Aber mit zunehmender Erfahrung merken die meisten, dass nicht wenige große, voluminöse Lenkkommandos das Geheimnis sind, sondern etliche kleine Bewegungen, mit denen der Fahrer auf jede Veränderung der Strecke reagiert. Der Wagen lässt sich dann sehr genau selbst durch die engste Haarnadelkurve bringen. Sie müssen sich stets voll konzentrieren, denn einmal kurz nicht aufgepasst oder den staubigen Rand abseits der Straße gestreift, und der Wagen fängt an zu schlingern und zu bocken. Aber ein erfahrener Fahrer weiß fast immer ein Mittel, um den ungezogenen Wildfang wieder zur Räson zu bringen: Vollgas, Vollbremsung, selbiges dosiert; Einsatz der Handbremse, um den Wagen ruckartig in eine andere Richtung zu bringen, Gegenlenken, den Wagen kurz geradeaus laufen lassen, damit die Räder wieder greifen und erst dann wieder lenken, und was der Mittel mehr sind. Profis beherrschen diese Tricks wie im Schlaf oder kombinieren sie. Und das beste: Da die Steuerung so gut ist und so eingängig, kommen sich selbst Einsteiger nach den erwähnten Übungsstündchen wie alte Profis vor, selbst wenn sie noch einiges zu lernen haben. Bussi, Colin McRae Rally 2.0: Du machst aus traurigen Stubenhockern tollkühne Rallyefahrer mit Benzin im Blut und Adrenalin in den pochenden Schläfen. Glückliche Menschen, wohin man schaut.



Hören Sie auf den Beifahrer: Sonst drohen Orientierungsprobleme.

Weitere Knutschflecken: Grafik, Sound

Aber es kann nicht nur das geniale Fahrgefühl sein, welches eine gute Fortsetzung ausmacht. Was ist sonst noch verbessert worden? Beim Vorgänger war die PlayStation-Herkunft kaum zu übersehen, und auch der zweite Teil kam auf dieser inzwischen doch etwas schwachbrüstigen Konsole zuerst heraus. Aber →

DIE SECHS STANDARD-WAGEN

Ford Focus



Der neue Wagen von Colin McRae hat die beste Aufhängung des ganzen Feldes.

MITSUBISHI LANCER EVO 6



Der schwere Viertürer bleibt gut in der Spur, in rauhem Gelände stört aber sein Gewicht.

SUBARU IMPREZA



Der alte Wagen von Colin ist auch der beste. Vorzüglich zu steuern, anzugsstark, stabil.

TOYOTA COROLLA



Der Toyota ist wendig, wegen seines kurzen Radstands fährt er sich aber oft auch unruhig.

PEUGEOT 206



Er ist der Kleinste und Empfindlichste. Für kurvenreichen Strecken einfach hervorragend.

SEAT CORDOBA



Stark, verlässlich und schwerfällig. Trotz des klobigen Äußeren mein persönlicher Liebling.



Colin McRae Rally 2.0



KLEINE GESCHENKE

Für Rennsiege gibt es gewöhnlich eine Belohnung. Zum einen Cheats: Strecken spiegelverkehrt abfahren; Feuerball abschießen, Schwerkraft aufheben oder schnellere Autos. Zum anderen Bonuswagen.



Triumphieren Sie in der Anfänger-Meisterschaft, erhalten Sie den untermotorisierten, aber charmanten **Ford Escort MK1** aus den sechziger Jahren.



Rennfahrer mit Schwedenerfahrung gewinnen den **Mini Cooper S**. Sie werden lachen, der Zwerg hält sich sogar ganz gut.

→ das ist mittlerweile fast ein Jahr her, und diese Zeit wurde von Codemasters intensiv zur Umsetzung genutzt. Wichtigste Auswirkung: Die Grafik zeigt nur noch bei Bäumen, Büschen und bei den eckigen Leitplanken ein paar Schwächen; ansonsten läuft alles sehr sanft und glatt und überhaupt nicht grobpixelig dahin. Der Sand spritzt unter den Rädern davon, Staub wirbelt umher, oder während einer Etappe geht die Sonne unter und Sie knipsen automatisch die Scheinwerfer an. Man kann nicht behaupten, dass wir die beste Grafik aller Zeiten vor Augen haben; aber sie ist gut genug. Ach ja; es gibt nun doch wieder eine Cockpit-Perspektive, jeder Wagen, sogar jeder Bonuswagen, hat eine eigene Armatur.

Dass die Glasscheibe in dieser Ansicht niemals zersplittert, ist nur der Rücksichtnahme auf die Übersicht des Spielers zuzuschreiben. Aber auch so ist es per Inboard-Kamera nicht leicht zu fahren.

Noch wesentlich besser als die Grafik ist der Sound. Was die Programmierer aus dem Tonstudio kitzeln konnten, ist ganz erstaunlich. Selbstverständlich hat jeder Wagen ein eigenes Motorgeräusch, und sogar die Perspektive, die Sie gerade gewählt haben, hat Auswirkungen auf die Akustik. Das machtvolle Blubbern des Seat Cordoba bleibt aber immer deutlich erkenntlich, der Subaru klingt stets samtweich, der Mitsubishi Lancer zurückgenommen und der Ford Focus aggressiv. Nicht üblich sind Geräusche wie wegspritzender Dreck unter dem Auto, wobei es unterschiedliche Spritzgeräusche gibt: harten Australien-Kies, locker purzelnde englische Erde oder frostiges Eis in Schweden. Wäre fast eine Wette für Thomas Gottschalk: »Ich erkenne am Fahrgeräusch, in



Die Informationen zu den bevorstehenden Etappen sollten Sie nutzen, um Ihr Fahrzeug abzustimmen (oben). Der Wetterbericht (unten) hingegen wird erst wichtig, wenn massive Wetteränderungen bevorstehen.

MARTIN SCHNELLE



War der erste Teil auch gut, zum wahren Rallye-Fan bin ich erst jetzt geworden. Es ist die reinste Freude, einen kleinen Geländeausflug zu machen. Rehe und sonstiges Waldgetier entschwinden besser, wenn ich mit meinem Mitsubishi Lancer (schade, dass es keinen Eclipse gibt!) über die Straße brettere, Rücksicht kann ich heute keine nehmen. Auch wenn die Zeiten zunächst nicht so toll ausfallen, so weiß man doch genau, wie man es besser machen kann. Frust bleibt aus, reiner Ehrgeiz treibt zu besseren Zeiten. Auch die Grafik muss sich nicht verstecken, im Gegenteil: Hochspritzende Grasnaben, Steine, Schneeflocken, überall sind unauffällige, aber das Fahrgefühl verbessernde Feinheiten versteckt. Einzig der Beifahrer sagt bisweilen die Kurven zu spät an; aber dies ist nur ein winziges Haar in der Rennfahrersuppe.

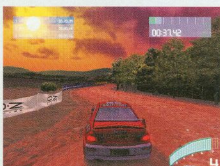
»Reiner Ehrgeiz treibt zu besseren Zeiten.«

ANDERE LÄNDER, ANDERE SITTEN. STREIFZUG DURCH DIE WELT.

Im jedem der acht Rallye-Länder herrschen andere Bedingungen.



Finnland
Finnland ist nicht nur für seine Runenschnitzer (siehe Finale auf Seite 230), sondern auch für seine welligen Straßen bekannt. Da es die schnellste aller Rallyes ist, müssen Sie mit bis zu 20 Meter langen Luftsprüngen rechnen. Obacht, sonst landen Sie dabei im Wald.



Griechenland
Sie glauben gar nicht, wie mangelhaft Ihr Allgemeinwissen über Kies bisher gewesen ist. Wie farbenfroh der ist, wie rutschig und holprig, und wie zart er unter den Reifen davonspringt. Außerdem geht die Sonne nirgendwo schöner unter als bei den Hellenen.



Frankreich
Nach dem griechischen Kies ist es nicht leicht, sich an Asphalt zu gewöhnen. Wählen Sie eine harte Aufhängung, eine gute Reaktion des Wagens ist entscheidend. Eine kurze Getriebeübersetzung ist bei den niedrigen Höchstgeschwindigkeiten ebenfalls eine gute Idee.



Schweden
Die anspruchsvollste aller Rallyes. Der Schnee alleine ist schon schlimm genug, aber abseits der Strecke befinden sich oft gewaltige Schneeverhaue. Und dann ist da noch spiegelglattes Eis. Schlittschuhe wären optimal, lassen sich aber nicht montieren.

welchem der acht Länder der Colin McRae Rally gerade gefahren wird.« Nur der identische Asphalt in Italien und Frankreich dürfte für die Einlösung dieser Wette ein echtes Problem darstellen. Das Quietschen der Wagenverbände nach weiten Sprüngen ist ein weiter Beweis für Detailtreue. Wenn es zu laut scheppert wissen Sie, dass die Aufhängung gelitten hat und in der Etappenpause vermutlich repariert werden muss.

Sonstige Feinarbeit

Es gibt nun sieben statt fünf Abstimmungsmöglichkeiten an Ihrem Wagen, neu hinzugekommen sind die beiden Punkte Bremsbalance (über- oder untersteuernd bremsen?) und das Leistungsverhältnis (über oder untersteuernd beschleunigen?). Richtig wichtig sind diese Einstellungen nicht. Nur die wildesten Fahrer bevorzugen die Extreme und machen ihren Boliden somit für einen jeden, der diese Einstellungen nicht gewohnt ist, zu einem Desaster. Vielleicht ideal, um den kleinen Bruder zu vertreiben.

Wenn der Wagen bei jeder Geschwindigkeitsänderung übersteuert, wird Brüderlein das Lenkrad vermutlich in die Ecke feuern, weinend zu Mami laufen und ihr erzählen, was für ein blödes Spiel der große, böse Bruder da wieder installiert hat. Hihihi. Wahlweise auch extrem untersteuernd für das Eheweib, das sich dann gleich wieder vorkommt wie neulich beim Einparken. »Willi, der Wagen reagiert einfach nicht! Was mach ich nur wieder falsch? Ich lern das nie. Willi, fahr Du wieder.« (Achtung: Sie lasen soeben billigen Populismus und das übliche verlogene Gesülze eines von patriarchalen Strukturen verdorbenen Mannes. Aber beachten Sie hierzu auch unbedingt unseren →

WIE GUT SIND SIE? VERGLEICHEN SIE SICH MIT DER REDAKTION.

Jeder Redakteur fuhr einmal die vierte Etappe von Griechenland bei sonnigem Wetter. Niemand kannte die Strecke, Udo war das Fahrverhalten von der Preview-Version her allerdings schon gewohnt. Als Fahrzeug wählten wir den Peugeot 206, am Wagen wurden keine Veränderungen vorgenommen. Außerdem fuhren alle mit Udos uraltem Sidewinder 3D Pro Joystick. Die Zeiten der Redakteure:

1. Udo	3:15:09
2. Jochen	3:28:54
3. Damian	3:36:09
4. Martin	3:36:10
5. Stefan	3:36:39
6. Thomas	3:40:59
8. Luc	3:46:47
9. Joe	4:31:68
11. Manfred	4:45:83

Bestzeit von Udo nach einigen Versuchen und Modifikationen mit dem Subaru Imprezza: 3:03:01

Im allgemeinen Trubel wurden sogar unsere Layouterinnen, Susan, unsere Chefin vom Dienst, Angela, unsere Assistentin, und Sönke, unser Kollege von der »Video Games«, auf das Spiel aufmerksam. Frau am Steuer, nicht geheuer? Aber was ist dann mit dem Sonntagsfahrer Manfred?

7. Sönke (VideoGames)	3:44:38
10. Alexandra (Layout)	4:45:81
12. Angela	5:02:82
13. Samira (Layout)	5:34:29
14. Susan	6:24:93

Die besten Zitate während der Testfahrten:

»Ist das normal, dass der Wagen so schwankt, oder bin ich betrunken?«
(Manfred über das Fahrverhalten des Peugeot.)

»Sternzeit 7339.1 würde mir genauso viel sagen.«
(Manfred zu den Kommandos des Beifahrers.)

»Halt die Klappe, oder ich hau Dir eins rein.«
(Samira meint ebenfalls den Beifahrer.)

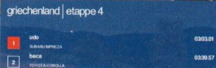
»Man kann sich überschlagen. Ich habe es mit eigenen Augen gesehen.«
(Joe beobachtet Samira.)

»Immer Vollgas geben, das passt schon.«
(Joe analysiert seinen Fahrstil.)

»Nicht so viel lenken, ist gar nicht nötig.«
(Udo gibt wohlmeinende Tipps.)

»Ich will gleich aber auch noch mal fahren.«
(Alle, selbst Manfred)





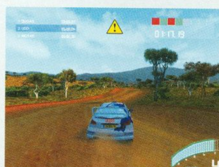
Eine gute Leistung oder lediglich ein netter Versuch? Messen Sie sich mit Udo auf der vierten Etappe von Griechenland.



Australien
Hier wechseln sich weite Steppen mit engbewachsenen Buschwegen ab. Vorsicht! Ansonsten ist es ein freundliches Land, fast immer scheint die Sonne. Der rutschige Kies hat diesmal eine ockerbraune Farbe, in Griechenland gab es sowas nicht.



Italien
Auch in Italien wird ausschließlich auf Asphalt gefahren. Dies macht den Kurs aber nicht einfacher, denn Sie jagen praktisch von einer 180-Grad-Kurve in die nächste. Gute Reaktionen sind unerlässlich – machen Sie öfters mal 'ne Pause.



Kenia
Eine tückische Rallye. Hochgeschwindigkeitspassagen enden unverhofft in engen Kurven. Die Savanne wird bisweilen von kurzen Teerstrecken unterbrochen, auf denen es sich völlig anders fährt. Achten Sie auf Regen: plötzliche Wolkenbrüche sind möglich.



England
Was tut es in England immer? Regnen! Die Straßen sind eng und verwinkelt, oft fahren Sie sogar über Wald-und-Wiesenwege, kaum breit genug, um Ihr Auto aufzunehmen. Achten Sie auch auf Nebel, Matsch oder diverse am Wegesrand liegende Schlösser.



Colin McRae Rally 2.0



Extrem Rallye-Fahring: Oben ist der Mitsubishi von der Strecke abgekommen und versucht verzweifelt, wieder die Straße zu erreichen. Unten setzt er gerade zu einem Raketenstart an. Oder so ähnlich.

→ Redaktionsvergleich auf Seite 115.)

Sehr wichtig ist die Aufhängung. Hart auf Asphalt, weich im Schnee, die richtige Wahl gebietet die Logik. Noch wichtiger ist die Getriebeeinstellung: Auf den Geraden Finnlands fahren Sie am besten »lang«: die Beschleunigung ist dann nicht so gut, aber die Höchstgeschwindigkeit steigt. In Italien ist die kurze Umsetzung vernünftig; den sechsten Gang reizen Sie im verwinkelten Römerland eh kaum aus.

Unbedingt zu erwähnen ist natürlich der Arcade-Modus, den Sie auch auf dem Video unserer Begleit-CD kurz bewundern können: Sie fahren gegen bis zu fünf Computergegner auf Rundkursen, die Wagen sind unzerstörbar. Der Computer ist nicht von Pappe. Wer die Fortgeschrittenen-Meisterschaft gewinnt, hat schon etwas geleistet und die Experten-Arcade ist superschwer.



Jeder Wagen besitzt seine eigene und sogar recht gute Cockpitperspektive, die auch bei Manövern des Wagens zur Seite schwankt.

GESAMTWERTUNG IM VERGLEICH

Die Colin McRae Rally 2.0 ist momentan in fast jeder Beziehung das führende Rallye-Rennspiel. Die Rally Championship ist grafisch und auch vom Fahrverhalten nicht mehr ganz so knusprig, hat dafür aber mehr Wagen und sehr lange Abenteuer-Etappen. Rally Masters legt den Schwerpunkt auf Duelle mit echten (lizensierten) Rallye-Fahrern. Die Pro Rally 2001 besitzt von allen Spielen die beste Landschaftsgrafik, an das ungewöhnliche Fahrverhalten muss man sich aber erst mal gewöhnen.

Spiel	Test	Wertung
Colin McRae Rally 2.0	1/2001	88
Rally Championship Edition 2000 (abgewertet)	1/2000	80
Rally Masters	6/2000	78
Pro Rally 2001	1/2001	77
V-Rally 2	12/2000	49

»Wo ist das Rennspiel, welches Colin 2 toppt?«

Aber auch hier gibt es Bonuswagen und Cheats zu gewinnen, und vielleicht ist dieser Modus sogar die ideale Eingewöhnung auf den Hauptteil des Spiels. Danach schockt einen nicht mehr so viel.

Abschlusskritik

Natürlich besitzt auch die Colin McRae Rallye ein paar Schwachpunkte. Das Schadensmodell ist nicht immer völlig passgenau. Sie rumpeln mit dem Heck an den Baum, aber die Glasscheibe der Beifahrertür geht kaputt. Sie sollten nicht alle Rallyes hintereinander fahren, weil dann doch eine gewisse Erschöpfung aufkommt und auch nicht alle Rennstrecken so super abwechslungsreich sind. Außerdem finde ich es schade, dass es keine richtige Siegerehrung mehr gibt. Und wer den Kampf gegen richtige, sichtbare Gegner liebt, wird bei konventionellen Rennspielen mehr Erfüllung finden, denn hier darf er sich nur im Arcade-Modus oder in Netzwerkrennen vergnügen.

Ansonsten habe ich aber kaum etwas zu greinen. Wo ist das Rennspiel, welches Colin 2 im Moment in Sachen Spannung und Fahrgefühl toppen könnte? Auf dem PC gibt es keins. **(uh)**



UDO HOFFMANN

Die größte Gefahr von Colin McRae Rally 2.0 sehe ich darin, dass Sie sich danach für einen Lenkrad-Gott halten. Nur komisch, dass beim nächsten Ausflug auf der Landstraße der Wagen ganz anders reagiert und Sie erbarmungslos vor den nächsten Baum scheppern, anstatt lässig durch die Kurve zu gleiten. Ich verrate Ihnen ein Geheimnis: In Wirklichkeit ist Rallyefahren doch nicht so einfach und ein Popelopel/Beamtengolf doch kein Rallyeauto.

»Krieg mich vor Begeisterung kaum ein.«

Ansonsten krieg ich mich vor Begeisterung kaum ein: Wer Colin 2 überhaupt nichts abgewinnen kann, ist kein Rennfahrer, wird auch nie einer werden und bekommt vermutlich schon beim Steuern des Einkaufswagen im Supermarkt Beklemmung und Herzrasen. Schnell, wo sind die Baldrianpillen? Für alle anderen aber ist der Kauf fast schon ein Muß. Jeder, der meine Zeit auf der 4. Etappe in Griechenland knackt, darf mir übrigens eine Mail mit Screenshot-Beweis an Udo.Hoffmann@future-verlag.de schicken. Ich bin mir sicher, dass ich bis dahin wieder einige Sekunden besser bin. Kommt her, Leute, zeigt mir, was Ihr drauf habt.

WERTUNG COLIN MCRAE RALLY 2.0

▲ PRO
- TOLLES FAHRGEFÜHL
- UMFANGREICH
- AUFREGEND

▼ CONTRA
- KEINE FAHRSCHULE MEHR
- ANSTRENGEND

Kategorie	Wertung
GRAFIK:	70
SOUND:	70
EINSTIEG:	90
KOMPLEXITÄT:	80
STEUERUNG:	90
MULTIPLAYER:	80

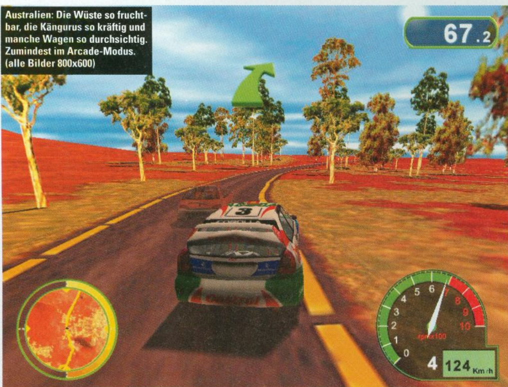
PC PLAYER SPIELSPASS **88**

Rennspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

PRO RALLY 2001

ENTWICKLER: Ubi Soft Spanien **VERTRIEB:** Ubi Soft **TESTVERSION:** Beta vom November 2000 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** bis 2 (Splitscreen), bis 12 (Netzwerk), bis 99 (Internet) **INTERNET:** www.ubisoft.de **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/266, 64 MByte RAM, 4 MByte 3D-Karte **HARDWARE, STANDARD:** Pentium III/400, 64 MByte RAM, 16 MByte 3D-Karte **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium III/600, 128 MByte RAM, 32 MByte 3D-Karte

Keinen Urlaub dieses Jahr gehabt? Schon blöd. Doch zum Glück gibt es diese preisgünstige und dramatische Alternative.



Australien: Die Wüste so fruchtbar, die Kängurus so kräftig und manche Wagen so durchsichtig. Zumindest im Arcade-Modus. (alle Bilder 800x600)



Die Cockpit-Perspektive ist im Vergleich zur Preview-Version (siehe PC Player 12/2000) verbessert worden.



Die Fahrzeuggrafik kann mit der Landschaft nicht ganz mithalten.

Kein schöner Land in dieser Zeit. Auf den Trip durch Kenia hatten Sie sich richtig gefreut, als plötzlich ein Sturm aufkam. Doch Ihr Grimm wurde grimmig und Ihr Entschluss entschlossen: Von den paar Sandkörnchen lassen Sie sich nicht aufhalten.

Schließlich stand einiges auf dem Spiel, nämlich der Etappensieg und wichtige Punkte im Kampf um die Weltmeisterschaft. Und Ihr Durchhaltevermögen zahlte sich aus. Als alles vorbei war, hatten Sie trotz jeder Menge Dreck im Mund etliches zu erzählen.

Autofahren, ein Erlebnis

Darum geht es hier: Um den Kampf des Autos und des Menschen mit den Urgewalten der Natur. Als uns »Pro Rally 2001« erstmals vorgeführt wurde, waren wir noch skeptisch. Würde es den Programmierern gelingen, zwölf verschiedene Rallyes glaubwürdig und vor allem unterschiedlich darzustellen? Ja, es ging. Eine abwechslungsreichere und noch dazu blitzschnelle Landschaftsgrafik gab es in einem Rallyespiel bislang noch nicht zu bestaunen. Wer selten verreist, kann jetzt mitreden. Nun weiß er, dass es in Australien majestätische Gebirgsformationen mitten in der ansonsten flachen Wüste gibt, dass Argentinien fruchtbare, exotische Wälder besitzt, durch die sich enge Gauchopfade schlängeln, und dass Kenia ein weites, einsames Land ist. Nur dass es in England immer regnet, wird er schon vorher gewusst haben.

Das Programm bietet viele grafische Verzierungen. Möwen an der Steilküste Frankreichs kreuzen halsbrecherisch vor der Windschutzscheibe des Autos herum. In Finnland ist die Straße vereist und schwammig, da die zwar bildhübsche, aber kraftlose Herbstsonne kaum wärmt. Der Wagen zieht des Öfteren eine gewaltige Staub- oder Eissplitterfahne hinter sich her. Und wenn es regnet, platschen realistisch wirkende Tröpfchen auf die Scheibe. Bei dieser grafischen Opulenz können die Autos nicht mithalten, sie wirken im direkten Vergleich blass und haben auch kein so gutes Schadensmodell.

»Bemerkenswerte Grafik.«

Es ist schwierig, ein Stück der Motorhaube oder einen Kotflügel vom Rest des Wagens zu trennen. Splitternde Scheiben oder ähnlicher Schnickschnack fehlen völlig.

Magische Haftung, irdisches Fahrgefühl

Schwächen besitzt das Programm auch in punkto Fahrgefühl. So ist es fast nur unter Einsatz der Handbremse möglich, ins Driften zu kommen, ein richtiger Powerturn durch eine 180-Grad-Kruve ist ein Ding der Unmöglichkeit. Praktisch immer →

FAKTEN

- Basiert auf der Engine von »F1 Racing«
- 15 Wagen (davon 4 Bonusfahrzeuge)
- 24 Strecken in 12 sehr unterschiedlichen Ländern
- Folglich 2 Etappen pro Rallye
- 3 Spiel-Modi (Zeitfahren, Arcade, Meisterschaft)
- 4 Fahr-Perspektiven
- Rudimentäres Mechanikermenü
- Mit Fahrschule
- 3D-Karte Pflicht

Feier-Abend-Stimmung.

Die original Mercedes-Benz Truck-Race-Simulation für PC-CD-ROM. 8 High-Detail-Trucks > ungedrosselt mit 250 km/h > 3D-Cockpit > reale Fahrphysik > original Teams > authentische Modi > Fun- und Original-Tracks > jetzt probefahren.

PC CD-ROM



SYNETIC

www.mbtr.de

THQ
WWW.THQ.DE

Pro Rally 2001

→ verreckt die Drehzahl des Motors, der Wagen verliert jegliches Tempo und Sie fahren aus dem Stand in die Richtung, in die Sie Ihr Schätzchen zuvor gedreht haben. Außerdem besitzen Brückenpfeiler und Bäume magische Haftkraft. Wenn Sie diese mit dem äußersten Ende Ihres Kotflügels streifen, kommen Sie selbst bei vollem Tempo übergangslos zum Stehen.

Wenn Sie diese kleinen Macken akzeptieren und in Ihrem Fahrverhalten einplanen, macht das nicht so viel. Anspruchslos ist es schon gar nicht. Da nicht nur eine enge Strecke, sondern auch ausladende Landschaften weitab der Straße berechnet werden, kann ein einziger Fahrfehler viele Sekunden kosten. Ein Beispiel: Sie kommen im rutschigen Schweden von der Strecke ab und landen mit hohem Tempo in einer Schneeverwehung. Dann ist es keine Kleinigkeit, den Wagen wieder auf die Straße zu wuchten. Und in den Klippen von Frankreich können Sie ins Meer hinabstürzen. Welch eine Aussicht. Guten Flug.

Ach ja: Es handelt sich um ein weitgehend echtes Rallyespiel. Sie kämpfen in drei verschiedenen Meisterschaften gegen bis zu 19 Computergegner, die sich anders als bei »Colin McRae Rally 2.0« (siehe Seite 112) auch schon mal gegenseitig die Punkte abnehmen, da es keine alles überragenden Titelhelden wie Colin gibt. Zu sehen bekommen Sie die Gegner aber nie, da Sie nur gegen die Uhr fahren. Der Arcade-Modus gegen neun Phantomwagen (überholen ist auf den engen Rennstrecken kaum möglich) kann nur als Aufwärmprogramm betrachtet werden und erleichtert es, die Kurse besser kennen zu lernen.



Kenia liefert ein beeindruckendes Naturschauspiel; ein aufkommender Sandsturm ist dort ebenso schön wie gefährlich.

»Teuflisch schnelle Abenteuertour.«



Der deutsche Beifahrer ist dafür wesentlich besser als noch der englische Sprecher der Preview-Version. Er sagt die Kurven genauer an und erübrigt das Schielen auf die Übersichtskarte unten links. Die sieht zwar insbesondere für Zuschauer gut aus, aber ein einziger Blick führt oft in Sekundenbruchteilen zum Desaster, da das Spiel so schnell, manchmal fast zu schnell ist. Der Beifahrer ist auch sonst ein echter Kumpel. Er freut sich auch über gelungene Fahrmanöver, spornt Sie durch Zurufe an oder stöhnt nach einem Crash laut auf.

Abschlusskritik

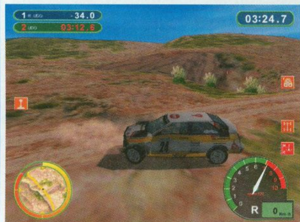
In einigen Bereichen ist die Pro Rally allen anderen Rallyespielen überlegen. Niemand bietet schönere Sanddünen, bessere Sonnenaufgänge oder eine realistischere Gegend, die schier zu Gedichten anspornt. »Seh ich den Baum in Rally Pro, ist mein Herz befreit und froh.« Leider hat diese Detailbesessenheit nicht bis zur Fahrphysik gereicht, die gewöhnungsbedürftig und etwas zickig ist. Sehr schade ist auch das Fehlen eines ausgereiften Mechanikermenüs und dass Sie immer nur Einzeletappen fahren. Die strategische Tiefe eines Colins wird so nicht erreicht. Dort stellt man sich relativ komplexe Fragen, die hier völlig fehlen. »Fahre ich jetzt die nächsten zwei Etappen (eine auf trockenen, eine auf nassen Straßen) mit Regenreifen oder mit Slicks?«

Wenn es Ihnen aber um eine teuflisch schnelle Abenteuertour durch wundersame Gewächse fern der Heimat geht, ist die Pro Rally eine gute Wahl. **(uh)**

ETAPPEN-TROUBLE



Zu Beginn einer jeden Rallye haben Sie die Chance, sich das Profil der Strecke einzuprägen. Vor allem die Reifen sollten dem Wetter entsprechen.



Sie müssen sich schon dämlich anstellen, um Ihren Wagen so wie hier abgebildet zu demolieren. Die kleinen Symbole zeigen an, was genau lädiert wurde.

UDO HOFFMANN

Nein, es hat nicht gereicht. Obwohl die Pro Rally 2001 in Sachen Grafik und Streckenverlauf neue Maßstäbe setzt, ist die Colin McRae Rally insgesamt einfach professioneller und ausgereifter. Woran lag es? Hatten die noch unerfahrenen, spanischen Programmierer Probleme, die Formel-1-Engine für ein Rallyespiel umzukonvertieren? Oder lief ihnen einfach nur die Zeit davon? So originell die Grafik ist, so schematisch wirkt zum Beispiel das Motorengeräusch. Das ist nicht schlecht, aber auch nicht besonders hochklassig.

»Das gewisse Etwas.«

Dennoch ist die Pro Rally einen zweiten und auch dritten Blick wert. Der Adrenalinrausch und das Spannungsgefühl, die mich auf manchen Etappen wie ein weiter Mantel umhüllten, flüsterten mir unmissverständlich zu: »Dieses Spiel hat das gewisse Etwas!«

WERTUNG PRO RALLY 2001

▲ **PRO**
- WEITE LANDSCHAFT
- AUFREGENDE GRAFIK
- SEHR SCHNELL

▼ **CONTRA**
- FAHRVERHALTEN NAJA
- SIMPLES SCHADENSMODELL

GRAFIK:	80
SOUND:	70
EINSTIEG:	70
KOMPLEXITÄT:	70
STEUERUNG:	70
MULTIPLAYER:	80

PC PLAYER SPIELSPASS 77

Geschicklichkeitsspiel für Einsteiger

ALADDIN: NASIRAS RACHE

ENTWICKLER: Disney Interactive **VERTRIEB:** Disney Interactive **TESTVERSION:** Beta vom November **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** – **INTERNET:** www.disney.de **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/266, 32 MByte RAM **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium II/400, 64 MByte RAM, 16 MByte 3D-Grafikkarte



In den Tonkübeln verbergen sich manchmal nützliche Extras.

Das nennt man Karriere: Der junge Aladdin hat es dank seines mächtigen Lampengeistes vom Habenichts zum wohlhabenden Prinzen gebracht.

Doch auch im Orient gibt es jede Menge Neidhammel. So entführt Aladdins größte Widersacherin Nasira den Sultan nebst seiner Tochter. Natürlich schiebt die fernöstliche Welt dem Jungspund die Schuld in die Schuhe, und so hat er kurz darauf sämtliche Palastwachen am Hals. Sie müssen also fliehen, die zwei orientalischen Blaublüter befreien und somit Ihre Unschuld beweisen.

Auf Ihrer Reise durch die Level verteidigen Sie sich mit Hilfe Ihres Säbels gegen Feinde, die Ihre Angriffe auch hin und wieder mal parieren. Mit den auf den Wegen verstreuten Münzen erwerben Sie Bonusgegenstände wie Sonderwaffen und Lebensenergie. »Aladdin: Nasiras Rache« ist zwar kurzfristig unterhaltsam, aber auf Dauer doch eher etwas für jüngere Spieler. **(dk)**

WERTUNG – ALADDIN: NASIRAS RACHE – SPIELSPASS **63** – PC PLAYER

Geschicklichkeitsspiel für Einsteiger

DONALD DUCK QUACK ATTACK

ENTWICKLER: Ubi Soft **VERTRIEB:** Disney Interactive **TESTVERSION:** Beta vom November **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** – **INTERNET:** www.disney.de **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/266, 32 MByte RAM **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium II/400, 64 MByte RAM, 16 MByte 3D-Grafikkarte



Donald sucht in fremden Dimensionen nach seiner Freundin.

Es sollte eigentlich ein gemütlicher Fernsehabend im Freundeskreis für Donald Duck werden.

Seine bessere Hälfte Daisy moderiert nämlich seit neuestem eine Art Enthüllungsshow im Stil von »Explosiv«. Dort wird sie aufgrund ihrer Neugier von einem bösartigen Wissenschaftler gekidnappt. Mutig springt Donalds Rivale Gustav Gans in Daniel Düsentriebs Teleporter um das hübsche Entchen zu retten – und Donald eilt natürlich gleich hinterher ...

Sie steuern den Erpel abwechselnd durch zwei- oder dreidimensionale Welten. Der Held setzt mit einem gekonnten Faustschlag aufmüpfige feindliche Schergen außer Gefecht oder überwindet mit Riesensprüngen Schluchten. Verschiedene Bonus-Gegenstände erhöhen die Schlagkraft oder die Geschwindigkeit der Ente.

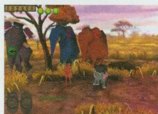
Die »Quack Attack« ist zwar einfach gestrickt, aber Kids und Comic-Enthusiasten freuen sich bestimmt, Ihren Helden mal dreidimensional erleben zu dürfen. **(dk)**

WERTUNG – DONALD DUCK QUACK ATTACK – SPIELSPASS **64** – PC PLAYER

Geschicklichkeitsspiel für Einsteiger

DAS DSCHUNGELBUCH: GROOVE PARTY

ENTWICKLER: Ubi Soft **VERTRIEB:** Disney Interactive **TESTVERSION:** Beta vom November **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** bis 2 (an einem PC) **INTERNET:** www.disney.de **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/266, 32 MByte RAM **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium II/400, 64 MByte RAM, 16 MByte-3D-Grafikkarte



Mogli tanzt sich im Dschungel die Seele aus dem Leib.

Der Dschungelknabe Mogli muss den Urwald verlassen, da sein Leben in Gefahr ist.

Die »Groove Party« orientiert sich an den japanischen Konsolen-Tanzprogrammen. Im Hintergrund sehen sie animierte 3D-Personen, die munter zu den Liedern des Disney-Films hopsen, deren deutsche Versionen neu aufgenommenen wurden. Sie müssen zum richtigen Zeitpunkt die entsprechenden Cursor-Tasten drücken, damit Mogli und Konsorten nicht aus dem Rhythmus kommen.

Was mit der Computer-Tastatur relativ öde ist, macht mit einer speziellen Tanzmatte für den PC so richtig Spaß. Und wer so ein exotisches Eingabegerät nicht besitzt, kann sich wenigstens den Soundtrack im englischen Original anhören. **(dk)**

WERTUNG – DSCHUNGELBUCH: GROOVE PARTY – SPIELSPASS **64** – PC PLAYER

Rennspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

DIRT TRACK RACING

ENTWICKLER: Ratbag **VERTRIEB:** Take 2 Interactive **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** bis 10 (Netzwerk, Internet) **INTERNET:** www.ratbaggames.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/233, 32 MByte RAM **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium II/300, 64 MByte RAM, 16 MByte 3D-Karte



Aber immer schön aufpassen, dass Sie auf der Strecke keinen Drehwurm bekommen.

Dieses Spiel kann die Ähnlichkeit zu »Dirt Track Racing: Sprint Cars« (siehe PC Player 13/2000) nicht leugnen.

Genau wie dort fahren Sie auf 30 amerikanischen Rundkursen. Das Spiel bietet im Grunde jede Menge: akzeptable Fahrphysik, ein gutes Schadensmodell, eine Werkstatt für Ihren Boliden – überhaupt alles, wovon der amerikanische Wald-und-Steppen-Hillbilly nachts so träumt.

Fein ist auch der Karriere-Modus. Sie starten mit untermotorisierten Stock-Cars der 70er Jahre, kaufen sich besseres Material, begeistern Sponsoren und schwingen sich irgendwann in die Prototyp-Klasse auf. Dass es nicht zu einer Monsterwertung reicht, liegt an den monotonen Kursen, die sich einander ähneln wie ein Totalschaden dem anderen. Es hilft, US-Amerikaner zu sein, um dieses Spiel zu mögen. **(uh)**

WERTUNG – DIRT TRACK RACING – SPIELSPASS **56** – PC PLAYER

Versandanschrift:
Postfach 1352
82194 Gröbenzell

Öffnungszeiten:
Mo.-Fr.: 8⁰⁰ - 20⁰⁰ Uhr
Samstag: 9⁰⁰ - 16⁰⁰ Uhr

Wial VERSAND

EUROCARD MasterCard

WIAL-BESTELLHOTLINE: 08142-59640
Bestellfax: 08142-54654

Unser gesamtes Sortiment für CD-ROM, N64, PSX, DVD und Zubehör finden Sie in unserem Online-Shop unter

http://www.wial.de

TOP-ANGEBOTE DES MONATS:

SUDDEN STRIKE KD	79,99
DARKSTONE CD US	14,99
DRAKAN US-VERS.	29,99
THEME PARK WORLD	29,99
RACING SIMUL. 2	9,99
SYSTEM SHOCK 2 KD	24,99

PC PREISHITS

Abomination	9,99
Aero Kid - Flughafen 5-10 Jahre	14,99
Age of Empire 2 Mission - Khan	19,99
Age of Wonders	14,99
Airline Tycoon + Add-On	24,99
All you can play - Action Pack, Adventure Pack, Flugsim. Pack, Handels Pack, Pinball Pack, Racing Pack, Sport Pack od. Strategie Pack	je34,99
Allstyle Fighter	34,99
Alone in the Dark 3	9,99
Alpha Centauri Classic	29,99
Amerzone od. Ancient Conquest	je24,99
Apache/Havoc	24,99
Armored Fist 2 od. 3	je29,99
Asterix + Obelix gegen Cäsar	29,99
Atlantis 1+2*	39,99
Autobahn Raser 1	19,99
Autobahn Raser 2	29,99
Autobahn Total CD	9,99
Balance*	24,99
Baldurs Gate Saga (+Mission)	39,99
Balls of Steel	9,99
Baphomets Fluch 1 od. 2	je14,99
Battle Isle Platinum Edition	34,99
Battle Zone	9,99
Battle Zone 2	34,99
Big Brother 2*	24,99
Biing 2 kD.	39,99
Blair Witch Project 1: Rustin Parr	44,99
Breakout - The Break Escape	29,99
Bugs Bunny und Taz - Wettlauf...*	39,99
Catz 4	24,99
Civilization 2: Test of Time	24,99
Civilisation: Call to Power	34,99
Close Combat 4 - Schlacht i. d.Ardenne	39,99
Colin McRae Rally Classic	24,99
Colonization	9,99
Comanche Gold Classic	29,99
C&C 1 Megabox	29,99
C&C 3: Feuersturm dt.	34,99
Commandos:Double Pack	39,99
Creatures 2 od. 3	je14,99
Croc 1 Classic	29,99
Cube Hopper	14,99
C64 Spiele	9,99
Dark Omen (Warhammer)	9,99
Dark Project Gold Premier Coll.*	34,99
Darkstone od Delta Force dA.	je29,99
Deadlock EV	9,99
Deathtrap Dungeon	29,99
Deer Hunter 2 od. Demon World 1	je9,99
Der Klomanager	29,99
Der Wächter der Schatten	24,99
Descent - Venture Pack*	39,99
Descent-Freespace 2	29,99
Devil Inside	24,99
Diablo Special edA.	34,99
Diablo 2 - Der Wanderer	24,99
Die Chroniken d. schw. Mondes	9,99
Die Maus	39,99
Die Rache der Sumpfhühner 2	24,99
Die Schlümpfe CSC	29,99
Die Schlümpfe retten Mutter Natur*	34,99
Die Siedler 2 Gold od 3 Mission 1	je14,99
Die Siedler 3 Gold od 3 Mission 2	je39,99
Die Siedler 2 Gold + Lösungsheft	19,99
Die Völker GOLD	29,99
Die 24 Stunden von Le mans	24,99
Die 3 ???-Bomben i. Rocky beach	39,99
Die 3 ???-Geheimnis d. Magiers	39,99
Diplomacy od. Dogz 4	je24,99
Discworld Noir	9,99
Domino	29,99
Double Adv. Dragons liar & Space A.	9,99
Double Pinball - Timeshock & the Web	9,99
Drakan Original-US od Dune 2000	je29,99
Driver	24,99
Dungeon Keeper Gold + Magic Carpet	34,99
Dungeon Keeper II CD ROM kD.	24,99
Dynasty General dt.	9,99
D-Info 99 + Routenplanern	1,99
Earth Siege 2 CD	3,99
Earth 2140	9,99
Earth 2150	34,99
Eastern Front	29,99
Eliminator dt. od. Emergency	je9,99
Euro 2000	29,99
European Air War	24,99
Eurosports Extr. od. Classic Compi.*	je39,99
Evola Mutation Pack*	34,99
Extreme Pinball	9,99
Extreme Racing Pack 2000	39,99
Faust	29,99
Feivel der Mauswanderer	39,99
Field & Stream Hunting*	19,99
Findus wartet auf Weihnachten	24,99
Flanker 2.0 od. Fleet Command	je29,99
Fly kd	9,99
Flying Heroes	14,99
Force Commander od Freespace 2	je39,99
Frogger 2	29,99
Stephen King: F13 + Siedler 2	34,99
F-16/Mig 29 Double Pack edA	29,99
Gabriel Knight 3 Gold*	34,99
Gabriel Knight Anthology dt.	34,99
Galador - Der Fluch des Prinzen	9,99
Galaga*	34,99
Galaxy of Games - Gesellschaftsspiele*	19,99
Galaxy of 3D Tetrimania	19,99
Game Gallery	9,99
Gangsters Premier Collection	29,99
Global Domination dt.	4,99
Gold Games 4	29,99
Gold Strategy DVD-ROM	29,99
Gordi: Die magische Spielkiste	39,99
Gordi: Mathe macht Spaß 1	39,99
Gorky 17	34,99
Grim Fandango	39,99
Ground Control: Dark Conspiracy*	9,99
GTA	19,99
GTA 2	14,99
Gut gemischt! od Half Life Opp.	je39,99
Heart of Darkness od Heavy Gear 2	je24,99
Heavy Gear II engl.	34,99
Heretic II engl.	14,99
Heretic II dt.	19,99
Heroes Chron. Clash o. t. Dragons*	39,99
Heroes Chron. Conquest o. t. Under.*	39,99
Heroes Chron. Master o. t.Elements*	39,99
Heroes Chron. Warlords o. Wasteland*	39,99
Hexen 1 US	19,99
Hidden & Dangerous Double Pack	29,99
Holiday Island + Szenarien	24,99
Homeworld	24,99
Hugo Troll-Box od Hugo 8	je39,99
Ibiza Comic Strip Poker	9,99
Imperialismus 2	34,99
Imperium Galactica CD	9,99
Incubation incl Lösungsbuch	19,99
Incubation Mission Pack kD.	24,99
Indiana Jones 5	39,99
Industriegigant Gold SP	24,99
Internet Guide für Schüler	24,99
Interstate 82	29,99
Israeli Air Force Classi	24,99
Jagged Alliance Teil 2 od. 2 US	je29,99
Janosch Paket	39,99
Star Wars - Jedi Knights + Mission edA	39,99
John Madden 99 - NFL	9,99
Junior Abent.: Wissen, Fantasie, Lernen od. Weltreise	je24,99
Karpov Schach 2000	39,99
Käfer total	24,99
Kicker - Fußball-Manager	24,99
Killerhuhn 3D od. King's Mahjongg	je19,99
KKND Classic	4,99
Kleopatra - Königin des Nils	34,99
KlickTel Oktober + KlickRoute2000	39,99
KlickTel 2000/2001 (Okt. 2000)	19,99
Knights and Merchant	9,99
Korn und Schwerter	34,99
Krazy Ivan	1,99
Agent Fuchs und das Milchkartell	9,99
Asterix - Streit um Gallien	29,99
Larry Leisure Suit Collection	29,99
Legendäre Asse	34,99
Links LS 2000 - 10 Course Pack	39,99
Little Big Adventure od LKW Raser	je9,99
LocoKid 3-8 Jahre	14,99
Löwenzahn Jubiläums-Pack Teil 1+2	24,99
Löwenzahn - Kinderlexikon*	39,99
Lucas Arts 10 Adventures dA	34,99
Mageslayer	5,99
Magic d. Zusammenkunft	24,99
Magic d.Zus.kunft-Spels of the Ancient	19,99
MahJongg Master 2	19,99
Martian Gothic: Unification	14,99
Master of Orion 1	9,99
Matchbox: Aktionsbaustelle	39,99
Max Montezuma - Fluch der Azteken	9,99
Maximum Flight od. Pool (3D Ultra)	je34,99
Mayday	5,99
Mech Commander od. Mechwarrior 3	je24,99
MemoKid 4-99 Jahre	14,99
Messiah	29,99
Messiah - Die verschwiegenen Sünden*	34,99
Metal Fatigue	14,99
Midtown Madness	24,99
Might & Magic 7	14,99
Monkey Island Collection 1-3*	29,99
Monopoly Star Wars Edition	24,99
Moon Project	39,99
Moorhuhnjagd	19,99
Moorhuhnjagd 2	24,99
MP3 Multistudio Pro	24,99
Myth II dt.	14,99
M1 Tank Platoon 2 od. NBALive 2000	je24,99
NBA Live 99 Win 95 kD.	14,99
Need for Speed 2	9,99
Nice 2 Kingsize	34,99
Niels: Das Meeres-, Safari- u. Tierabenteuer	je39,99
ODDWORLD: Abe's Exoddus o. Oddyse	je9,99
Outlaws CD ROM kd	24,99
Pac Man	39,99
Panzer Commander	9,99
Panzer General 4 DV	14,99
Phantasmagoria 2	24,99
Pinball Power Pack (3D Ultra)	34,99
Pinball Thrillride (3D Ultra)	34,99
Pirates! Gold	9,99
Pizza Syndicate Mission	24,99
Pizza Syndicate	19,99
Planscape Torment - Memorial Box*	34,99
Pod: Planet of Death	3,99
Police Quest Swat Pack (Teil 1+2)	24,99
Powerslide	5,99
Prince of Persia 3D	9,99
Pro Pinball: Big Race USA US	14,99
Pro Pinball: Fantastic Journey	24,99
PRO 18: World Tour Golf dt.	19,99
Quest for Glory 5 - Drachenfeuer	24,99
Racing Simulation 2 + Add on	9,99
Railroad Tycoon II	19,99
Railroad Tycoon Deluxe	9,99
Rainbow Six - Gold Pack	39,99
Rainbow Six - Rogue Spear*	39,99
Rainbow Six: Urban Operations*	34,99
Revolt od Ring der Nibelungen	je24,99
Road Rash od. Robo Rumble	je9,99
Rollcage Stage 2	14,99
Roller Coaster Tycoon Loopy...	34,99
RTL Boxen - Box Manager	14,99
Rückkehr nach Krondor	24,99
Safari Kongo	19,99
SAGA - Vikings	24,99
Sanitarium od. Satanica	je29,99
Satanica	29,99
Schleichfahrt	24,99
Septerra Core	34,99
Seven Kingdoms 1 kD.	9,99
Shadow of the Empire DA	24,99
Shadowman edA	9,99
Shanghai Dynasty	24,99
Shanghai Dynasty II - Second Dynasty	29,99
Shanghai 2 Drachenauge	9,99
Silent Service 2	9,99
Silver od. Sims-Das volle Leben	je29,99
Sims - That's Life	24,99
Simulation Strategie Collection*	24,99
Sim - Ant, City, Copter, Farm, Life od. Tower	je9,99
Skat - Grand Ouvert	24,99
Skout US-Version	19,99
Snowmobile Racing	14,99
Southpark Chef's Luv Shack	9,99
Space Arcade Collection	14,99
Space Invaders	9,99
Speedy Eggbert	19,99
Spirit of Speed 1937	24,99
Sports Car GT Classic	29,99
Sports TV Boxing! dt.	24,99
Star Trek : Conquest Online	39,99
Star Trek: Captain's Chair engl.	29,99
Star Trek-Encyclopedia engl.	19,99
Star Trek: Der Aufstand	39,99
Star Wars:Behind the Magic dt.	29,99
Star Wars:Die Dunkle Bedrohung	39,99
Star Wars:Droids od. Racer	je39,99
Star Wars:Rebellion CD ROM kD.	39,99
Starcraft Win kD. od. Starship Soldiers	je14,99
Starsiege Universe	34,99
Sumpfhühner - Add-On	19,99
Sumpfhühner - Die Rache der ...	24,99
Superbikes 99 od. Supreme Snowb.	je24,99
System Shock 2 od. Taxi Driver	24,99
Team Apache	4,99
Thandor	24,99
The Dome Games Vol. 1	29,99
Theme Park + Theme Hospital	34,99
Theme Park	9,99
Theocrazy	39,99
Tiefflug	34,99
Tigerenten Club 1	39,99
Toca-Touring Car Champ.2	19,99
TOCA-Touring Car Champ.	24,99
Tomb Raider 1, 2, od. 3 + Gürtel	je34,99
Tomb Raider 4 + Gürtel	39,99
Tombstone 1882*	39,99
TopWare Gold 4 od. Tarot	je1,99
TopWare Gold 5 od. Total Annihilation	je5,99
Total Annihilation: Kingdoms	9,99
Traitors Gate	34,99
Transport Tycoon	9,99
Trophy Bass 4	19,99
Tzar	14,99
Ultima Online Renaissance	29,99
Ultimate Airlines	a.A.
Unreal	14,99
Unreal Tournament edA.	24,99
Vampire Cows - Die Attacke der Kühe	14,99
Viper Racing 450 PS	19,99
Virtual CD V.3 Gamers Edition*	24,99
Wall Street Trader Premier Coll.	29,99
Wall Street Tycoon	39,99
Wargasm kD.	4,99
Warhammer 40k - Chaos Gate	24,99
Warhammer 40k - Rites of War	24,99
Warzone 2100 PC US-Box	24,99
Warzone 2100	29,99
Western Front	24,99
WET -Attack	14,99
Wheel of Time SP	29,99
Wing Commander Prophecy	29,99
Worms 2	24,99
X-Beyond the Frontier	34,99
X-Beyond the Frontier	39,99
X Wing vs.Tie Fighter + Miss.	39,99
X-Wing: Alliance	39,99
You don't know Jack	19,99
You don't know Jack 2	24,99
Z Directors Cut	1,99
Zork Nemesis	9,99
101. Airborne	24,99
666 - Zurück in die Hölle	19,99
688 (I) Hunter Killer	14,99
747 für MS FS 98 Add On	9,99

PC TOP-HITS

Age of Empires Gold	69,99
Age of Empires 2	79,99
dto. Khan (Mission)	19,99
dto. Missionen und Kampagnen	19,99
dto. Offiz.Mission: Conquerors	54,99
Age of Sail 2*	74,99
Aikens Artifact*	74,99
Alice*	79,99
Allegiance edA	69,99
Alone in the Dark 4*	79,99
Alpha Centauri Planetary Pack	49,99
Anno 1602 Königsedition	54,99
Anpfiff: Der RTL Fußball Manager	74,99
Anstoß 3	79,99
Anstoss Action*	59,99
Aqua*	79,99
Arcatera	69,99
Army Men–Air Tactics	54,99
Army Men in Space	54,99
Army Men - Operation Meltdown	54,99
Asheron's Call	69,99
Autobahn Raser 3*	59,99
B 17 Mighty Eight*	69,99
Baldur's Gate: Icewind Dale	74,99
Baldur's Gate 2 incl. Porto	89,99
Battle Isle: Andosia K. inkl.Porto	89,99
Battleship*	59,99
Billard Nights	59,99
Black & White*	89,99
Blair Witch Project 1: Rustin Parr	44,99
Blair Witch Project 2	44,99
Blizzard Anthology (Diablo + WarCraft 2 + StarCraft + Broodwar)	44,99
Bleem	49,99
Bugdom	44,99
Bundesliga Stars 2001 incl. Porto	79,99
Bundesliga 2001 incl. Porto	79,99
Business Tycoon	69,99
Caesar's Palace 2000	54,99
Carmageddon TDR 2000	69,99
Catan – die erste Insel	69,99
Civ.: Call to Power 2* (incl. Porto)	79,99
Civ.: Call to Power 2 EV*	79,99
Close Combat Triology US	89,99
Close Combat 4	69,99
Close Combat Inv. Normandie US*	89,99
Cluedo 3	54,99
Cold Blood	79,99
Colin McRae Rally 2*	79,99
Combat Flight Simulator 2.0	84,99
C & C 3 engl.	39,99
C & C 3. Feuersturm incl. Porto	34,99
C & C 2 Megabox	54,99
C & C 3 Megabox incl. Porto	74,99
C & C Renegade*	79,99
C & C Alarmstufe Rot 2incl. Porto	89,99
Crazy D-Day	59,99
Crimson Skies	89,99
Croc 2	44,99
Crusaders of M&M	74,99
Cultures - Entdeckung Vinlands	79,99
Daikatana	69,99
Daikatana engl	79,99
Dark Project 2	79,99
Dark Reign 2	69,99
Dark Reign 2 engl	79,99
Delta Force 2	69,99
Delta Force 3* (incl. Porto)	89,99
Demolition Racer	59,99
Demon World 2	74,99
Der Clou 2*	74,99
Der Patrizier 2*	74,99
Der Verkehrsgigant	72,99
Descent-Freespace 2	64,99
Deus Ex dt. Anl.	74,99
Diablo + Mission	34,99
Diablo 2	79,99
Die Gilde*	74,99
Die Siedler 3 + Amazonen	74,99
Die Siedler 3 Gold	79,99
Die Siedler 4*	79,99
Die Völker Gold	54,99
Dino Crisis	69,99
Disneys Dinosaurier Actionsp.*	74,99
Disneys Dinosaurier Junior*	49,99
Dracula Resurrection	69,99
Dragon Fire	64,99
Dragon Stories	44,99
(Birthr.+Betra.+Rückk. n.Krondor)	69,99
DSF All Star Tennis 2000	59,99
DSF Ultimate Golf	59,99
Duke Nukem*(nicht ...Forever)	44,99
Dukes of Hazzard Racing	74,99
East Front 2	64,99
Emergency Police*	59,99
Enemy engaged-Comanche vs. Hokum	69,99
Europa Universale*	69,99
Evil Dead*	74,99
Everquest + Ruins of Kunark eV	59,99
Evolva	69,99
Extreme Biker	44,99
F1 Champ. Season 2000* ncl. Porto	89,99
F1 2000 ncl. Porto	89,99
F1 Off.Team Manager*incl. Porto	89,99
F 22 Lightning 3	64,99
F/A 18	69,99
F/A 18 Super Hornet	64,99
Falcon 4.0	54,99
Fifa 2000 +2001 incl. Porto je	84,99
Final Fantasy 8	79,99
Flight Unlimited 3	74,99
Flucht von Monkey Isl.*incl. Porto	89,99
Flugsimulator 2000 Pro	119,99
Fly 2K*	74,99
Flying Heroes	74,99
Liste „Flugsimulator" anfordern!	
Ford Racing	69,99
Formel 1 99	69,99
Fritz 6	74,99
Frontierland	74,99
Frontschweine	74,99
Game Maker 2000	44,99
Game Maker Pro	84,99
Game Progr. Starter Kit 4.0*incl. Porto	89,99
Gamers Choice	49,99
Giants*	64,99
Gorasul: Lost Souls*	74,99
Gothic *	74,99
Grandmaster Chess*	69,99
Grand Prix 3	69,99
Grand Prix Evolution	59,99
Gromada*	74,99
Ground Control	74,99
Gunship 3	69,99
GZSZ - Quiz	54,99
Half Life Generation Pack	64,99
Half Life: Generation v2*	44,99
Half-Life: Team Fortress 2*	79,99
Hazard	59,99
Heavy Metal FAKK 2	74,99
Heroes of M&M 3 Double Pack	74,99
dto. Expansion Set	44,99
Hitman-Codename 47	79,99
HOMM 3 Shadow of Death. edA	69,99
Heroes of M&M Trilogy*	74,99
Hidden & Dangerous Double P.	74,99
Homeworld 2: Catadysm* incl. Porto	54,99
Imperium der Ameisen*incl. Porto	79,99
Imperium Galactica 2	69,99
Indiana Jones 5+Pad+Shirt	49,99
Insane*	74,99
Invictus - Im Schatten des Olymp	64,99
Jetfighter 4*	74,99
Kicker 2	74,99
Kiss Pinball*	44,99
Kiss Psycho Circus	74,99
Lego: Alpha Team	69,99
Lego: Stunt Rally	69,99
Leisure S. Larry Casino	47,99
Lemmings Revolution	59,99
Links LS 2001*	84,99
Links LS Kurs Kollektion 4	49,99
Longest Journey	74,99
Madden NFL 2001 incl. Porto	79,99
Majesty	62,99
Martian Gothic: Unification	74,99
Maximum Flight	64,99
Max Payne*	84,99
MDK 2	64,99
Mech Warrior 4*incl. Porto	89,99
Mercedes Benz Truck Racing	64,99
Metal Gear Solid*	69,99
Metal Fatigue	69,99
Midtown Madness 2	69,99
Might & Magic 8	74,99
Might & Magic Mill.	69,99
MoHo*	74,99
Monopoly 2000	59,99
Monopoloy Tycoon*	69,99
Moon Project	44,99
Motocross Madness 2	64,99
Motorcross	74,99
MTV - Sports Skateboarding	64,99
Music 2000	69,99
NBA Live 2000* incl. Porto	79,99
NBA Live 2001* incl. Porto	89,99
Need 4 Speed Motor City*incl. Porto	79,99
dto: Porsche incl. Porto	89,99
NHL 2001	79,99
No One Lives Forever* incl. Porto	79,99
Odyssee	74,99
Oil Tycoon*	69,99
Omikron - The Nomas Soul	79,99
Panzer G.: Untern. Barbarossa	69,99
Paris 1313	59,99
PGA Golf 2000	44,99
Pharao = Caesar 4	74,99
dto. Mission: kleopatra	39,99
Pizza Connection 2*	74,99
Planscape Torment	64,99
Player Manager 2000	69,99
Play the Games Vol. 2	54,99
Play the Games Vol. 3	64,99
Project I.G.I.	79,99
Pro Pinball Collection	64,99
Rainbow Six: Covert Ops*	59,99
Rallymasters	69,99
Real Never Ending Story*	74,99
Reach for the Stars 2	69,99
Renegade Racing	64,99
Resident Evil 3*	79,99
Revenant	79,99
Risiko 2	59,99
Rising Sun	69,99
Roland Garros Tennis 2000	64,99
Roller Coaster Tycoon	49,99
dto. Loopy Landscapes (2. Add-On)	34,99
RTL - Alarm für Cobra 11	49,99
RTL - Der Clown*	49,99
RTL- Skispringen 2001*	44,99
Rugby 2001 EV	79,99
Rune	74,99
Sacrifice*	74,99
Search & Rescue 2 (= Medicopter 2)	64,99
Die Sims	74,99
dto. Mission: Das volle Leben	29,99
Shadow Quests	44,99
Sheep*	69,99
Shogun	69,99
Sim City 3000 Deutschl.	69,99
Simon the Sorcerer 3*	69,99
Slave Zero	69,99
Soulbringer	74,99
Spec Ops 2	59,99
Squad Leader*	69,99
StarLancer	84,99
Stars! Supernova*	69,99
Starship Troopers*	64,99
Startopia: Die Raumstation*	74,99
Star Trek -Armada	69,99
-Away Team*	79,99
-Captain's Chair	29,99
-Conquest Online	39,99
-Creator Warp 2*	74,99
-Der Aufstand	39,99
-Klingon Academy	74,99
-New Worlds	64,99
-The Fallen*od.-Voyager je	79,99
-Voyager Special Edition	99,99
Star Wars	64,99
-Droids&GunGan:Die n.Welt je	39,99
-Magie eines Mythos	44,99
Stunt GP	54,99
Submarine Titans	79,99
Sudden Strike	79,99
Summoner*	79,99
Superbike 2001 incl. Porto	79,99
Super 1 Karting	69,99
Swat 3 Elite Edition*	49,99
Tachyon	69,99
Techno E-Jay 2	69,99
Techno Mage*	72,99
Test Drive 6	69,99
The Final Curse	69,99
Tiger Woods PGA Tour 2001*	69,99
Tony Hawk's Pro Skater 2*	59,99
Tribes 2*	64,99
Triple Play 2001 incl. Porto	79,99
Trivial Pursuit 2000	59,99
UEFA Champions League 2000	74,99
Ultima 9 Ascension	69,99
dto. Renaissance	29,99
V-Rally 2 Expert Edition*	69,99
Vampire: Die Maskerade dt	79,99
Vampire: Die Maskerade engl	89,99
dto. Special-Edition im Sarg	119,99
Vikings	74,99
Warlords Battlecry	74,99
Werner Aspaltbrenner*	69,99
Wer wird Millionär	59,99
Wizard & Warriors	64,99
Wild Wild West	59,99
Worms: Armageddon	49,99
X-Beyond the Frontier	39,99
dto. Mission X-Tension	34,99
Dto. Special Spiel+Mission	59,99
You don't know Jack 3	69,99
Zeitmaschine	74,99
Zeus: Herrscher des Olymp*	79,99

KINDERSOFTWARE

Liste „Kindersoftware" anfordern
Vollständiges Programm von ADDY, Ubisoft,Ravensburger, Tivola, Disney u.v.m

PC ZUBEHÖR

Liste „Zubehör" anfordern

Netzwerkbundle: 2 Karten, Ser Hub (10 Mbps) 2 TP Kabel	**109,99**
CH Products	
Flightstick Pro	124,99
F 16 Combat Stick	189,99
dto. USB	214,99
F 16 Fighter Stick	189,99
Flight Stick Pro	124,99
Flight Sim Yoke USB	269,99
Force FX Feedback	169,99
Mach 1	34,99
Pedals	139,99
Pedals Pro	209,99
Pedals Pro USB	259,99
Throttle	34,99
Throttle Pro	179,99
Virtual Pilot	169,99
Virtual Pilot Pro	179,99
Gravis	
Analog Pro Joystick	19,99
Gamepad	19,99
Gamepad Destroyer Tilt	54,99
Gamepad Stinger (Laptop)	49,99
Xterminator Dual Contr. USB	99,99
Xterminator Gamepad	84,99
Gamepad Pro (auch USB)	29,99
Logitech	
Wingman	29,99
Cordless MouseMan Wheel	99,99
Cordl. Wheel Maus USB+PS/2	64,99
Cordless TrackMan Wheel	129,99
Gaming Mouse	79,99
MouseMan Wheel	69,99
Wheel Mouse Optical	69,99
MouseMan Wheel Optical	89,99
Extreme Digital 3D USB+Gamep.	69,99
Interceptor	99,99
Force - FFB-Joystick USB	189,99
Gamepad USB + Gameport	44,99
Gamepad Extreme USB + Gamep.	74,99
Formula (yellow)	144,99
Rumble Pad	79,99
Thunderpad	19,99
Microsoft Sidewinder	
Gamepad Pro	59,99
Dual Strike	89,99
Freestyle Pro	99,99
Plug and Play (USB)	34,99
Precision Pro Joystick	99,99
Force Feedback Pro 2.0 Joyst.	199,99
Force Feedback Joyst.2.0 USB*	179,99
Force Feedback Wheel USB	239,99
Precision 2 Mothra USB Wheel	99,99
Game Voice	89,99
Intellimouse Explorer	99,99
Intellimouse Optical	79,99
IntelliEye	79,99
Cordless Wheel Maus	59,99
Trackball Optical Shooter	64,99
Strategic Commander 2.0 USB*	179,99
Internet Keyboard	44,99
Natural Keyboard Pro	94,99
Saitek	
DASH2	89,99
Dashboard	39,99
Game Mouse 1	49,99
Game Mouse 2(Pad + Mouse)	89,99
Pad P 2000 Freestyle	69,99
Pad P750	54,99
Cyborg 3D Digital Stick(USB)	89,99
Cyborg 2000	59,99
X-36 Flightstick	189,99
R4 Racing Wheel	129,99
R4 FFB Racing Wheel	219,99
Guillemot / Thrustmaster	
Ferrari Lenkrad	94,99
Ferrari FF Lenkrad	229,99
Top Gun Fox 2 Joystick	49,99
Top Gun Fox 2 Pro Joystick	89,99
Soundkarten & 3Drafikkarten	
Creative Labs	
SB Live 1024 PCI	129,99
SB Live Platin PCI	429,99
SB 4 Point Surr. 1000	144,99
Creative 3D Blaster GTS2/32MB/AGP & Voodoo5/5500	je **649,99**
Voodoo6/6500	a.A.

Preisirrtümer und Druckfehler vorbehalten; Sonderangebote nur, solange der Vorrat reicht. * = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR
Versandkosten pro Sendung: Telefonische Bestellung 9,99 DM + Nachnahmegebühr, schriftliche Bestellung 3,99 DM + Nachnahmegebühr, Bestellungen aus dem Ausland: Vorkasse (Euroscheck) + 25,00 DM. Sendungen ab 180 DM Warenwert werden im Inland portofrei ausgeliefert.

- HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT -

Strategiespiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

KINGDOM UNDER FIRE

ENTWICKLER: Phantagram **VERTRIEB:** Cryo Interactive **TESTVERSION:** Beta vom Oktober 2000 **SPRACHE:** Englisch (Deutsch in Vorbereitung) **MULTIPLAYER:** bis 4 (Netzwerk, Internet) **INTERNET:** www.phantagram.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/166, 32 MByte RAM **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium II/266, 64 MByte RAM

Helden aller Länder vereinigt euch; denn wieder einmal stören Orks den mittelalterlichen Weltfrieden.

FAKTEN

- 2 Kampagnen à 13 Missionen
- Über 40 Einzel- und Mehrspielerkarten
- Einfach gestrickte Aufbau- und Kampfelemente
- »Rollenspiel-Modus« in manchen Karten

Menschen sind im Allgemeinen ja friedliebende Wesen. Leider kreuzen besonders in Fantasy-Erzählungen und Echtzeit-Strategiespielen gern mal Orks den Weg von rechtschaffenen Bürgern. Da kommen auch die überzeugtesten Pazifisten nicht darum herum, das Schwert in die Hand zu nehmen.

So auch in »Kingdom under Fire«: Sie erschaffen zunächst im Hauptquartier Ihrer Siedlung genügend Hilfskräfte, die auf Ihren Wunsch hin in nahe gelegenen Bergwerken Gold und Eisenerz abbauen. Mit den so gewonnenen Gütern produzieren Sie in Waffenschmieden verschiedene Verteidigungsinstrumente, mit denen Ihre Helden die unterbelichteten Halbaffen verdreschen. Sobald Sie über genügend Ressourcen verfügen, bauen Sie an Ihren Dorfgrenzen Wachtürme, die eventuelle Eindringlinge unter Beschuss nehmen.

Diabolische Strategie

In manchen Leveln ruht jedoch das übliche Echtzeit-Strategie-Geschehen. Ihr Hauptquartier befindet sich dann nämlich auf einmal in einem riesigen Dungeon. Dort müssen Sie sich mit Ihren Helden auf den Weg machen, um die dunklen Gänge von feindlichen Kreaturen zu befreien. Bei den Metzeleien hagelt es Erfahrungspunkte, welche die Stärke Ihrer Mannen erhöhen. Verlassen Ihre Truppe mal die Kräfte, gibt es in staubigen Ecken und Truhen eine große Anzahl von Heil- und Zaubertränken. Die Einbindung kleinerer Rollenspiel-Elemente hebt das Programm aber nicht aus dem unteren Mittelmaß der Strategiespiele heraus. **(dk)**



Die Orks fallen über eine Menschensiedlung her und lassen ihren Aggressionen freien Lauf. (Alle Bilder 800x600)



Mit Ihrer Heldentruppe brechen Sie zu einer feindlichen Ork-Siedlung auf.



In den Rollenspiel-Karten durchforsten Sie dunkle Gemäuer auf der Suche nach Monstern und Heiltränken.



DAMIAN KNAUS

Ach du so mächtige Feuersbrunst, die du den Titel dieses Programms zierst: Warum verschlingst du nicht einfach das Königreich in diesem Spiel? Mit einem derart altbacken dahergekommenen Echtzeitprogramm, das kaum Optionen bietet, gewinnt heute kein Ork mehr einen Blumentopf. Die Rollenspiel-Karten sind bloß eine »Pseudo-Innovation« nach dem Motto: »Diablo 2 kam in den letzten Monaten gut an, da bauen wir doch mal so was Ähnliches in unser Spiel ein und revolutionieren damit das Genre.« Viel gebracht hat's nicht. Wer auf Hack-and-Slay-Rollenspiele steht, bleibt besser bei Diablo. Für Strategie-Einsteiger bleibt dafür das Spiel auch in höheren Leveln überschaubar.

»Pseudo-Innovation.«

WERTUNG KINGDOM UNDER FIRE

▲ **PRO**
- ZAHLREICHE KARTEN

▼ **CONTRA**
- WENIGE STRATEGIE-ELEMENTE
- SCHLICHTE GRAFIK

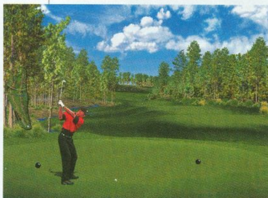
GRAFIK:	60
SOUND:	60
EINSTIEG:	70
KOMPLEXITÄT:	50
STEUERUNG:	70
MULTIPLAYER:	60

PC PLAYER SPIELSPASS **57**

Sportspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

TIGER WOODS 2001

ENTWICKLER: Headgate **VERTRIEB:** EA Sports **TESTVERSION:** Importversion **SPRACHE:** Englisch **MULTIPLAYER:** bis 4 (an einem PC; Internet, Netzwerk) **INTERNET:** tiger2001.ea.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/200, 32 MByte RAM, 2 MByte-Grafikkarte **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium II/450, 128 MByte RAM, 32 MByte-Grafikkarte



Alle Mann in Deckung, Herr Woods holt zu einem seiner legendären Power-Abschlag aus.

Für seinen Kampf gegen das Kukident-Image des Golfsports sind wir ihm aufrichtig dankbar. Aber seit Jungspund Tiger Woods in Serie siegend die Profibühne betreten hat, sind PGA-Turniere ein wenig langweilig geworden.

Apropos: Im neuen Tiger-Spiel mussten wir schon sehr verzweifelt die Features-Liste abgrasen, um etwas Neues zu finden.

EA Sports meint es wirklich gut mit seinen Jüngern. Gerade mal ein gutes halbes Jahr ist seit der 2000er-Ausgabe verstrichen, schon rauscht »Tiger Woods 2001« auf die Festplatten. Trotz eines Programmierteam-Wechsels ist das »neue« Programm von Blutdruck-senkender Innovationsarmut. Wenn ein Mikrodetail wie die Integration des »President's Cup«-Spielmodus als erste Neuerung auf der Packungsrückseite aufgeführt wird, sollte einem das zu denken geben.

Elf PGA-Profis als Spielfiguren, 17 Kurse (darunter drei neue) und ein Editor sorgen für eine erkleckliche Masse an golferischer Füllung. Gesteuert wird bevorzugt mit der traditionellen Drei-Klick-Steuerung, bei der Sie durch perfektes Timing gerade Schläge hinzaubern. Die obligatorische Direktschwung-Alternative spielt sich ähnlich wabbelig wie der gesamte Putting-Bereich. Und die Grüns sind schwerer lesbar als das Kleingedruckte einer Software-Lizenzvereinbarung. **(hl)**



Trotz Grünanalyse rechts oben puttet es sich recht mühsam.





HEINRICH LENHARDT

Armer Tiger Woods. Schiebt im Jahr zig Millionen für seine Werbeauftritte ein, kann sich aber kein neues Hemd leisten. Oder haben die Schelme von EA Sports einfach die Grafik der letzten Version wiederverwertet? Aber klar doch! Tiger Woods 2001 spielt sich ziemlich genau so wie die 2000er-Ausgabe, mit allen Vor- und Nachteilen. Dynamische 3D-Kamera und gute Kommentare verbreiten eine Einsteiger-freundliche Leichtigkeit. Mitunter dubiose Ballphysik und Terraingrafik-Durchhänger lassen dagegen die Langzeit-Motivation vom Fairway hoppeln. Routiniertes Golf-Vergnügen, aber der neuen Links-Version klar unterlegen.

»Dynamisches 3D.«

SF-Simulation für Fortgeschrittene und Profis

MECH WARRIOR 4: VENGEANCE



ENTWICKLER: Zipper Interactive **VERTRIEB:** Microsoft **TESTVERSION:** Beta vom November 2000 **SPRACHE:** Englisch (Deutsch in Vorbereitung) **MULTIPLAYER:** bis 16 (Netzwerk, Internet) **INTERNET:** www.microsoft.com/games/mechwarrior4, www.mechwarrior4.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/ 300, 64 MByte RAM, 8 MByte Grafikkarte **HARDWARE, STANDARD:** Pentium III/500, 128 MByte RAM, 16 MByte Grafikkarte **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium III/600, 128 MByte RAM, 32 MByte Grafikkarte

Mütter, holt die Kinder von der Straße – zehn Meter hohe Metallungetüme stapfen durch die Stadt! Wieder hat Microsoft es geschafft, ein ganz hervorragendes Spiel abzuliefern.



VIDEO AUF CD A



Einer der neuen Mechs, der Uziel. Im Hintergrund zu sehen: Peregrine-Helikopter, die Ihnen häufiger zu schaffen machen.

FAKTEN

- 24 Kampagnen-Missionen
- Einsatz-Generator
- 21 Mechs, davon 7 komplett neu
- Mech-Konfigurations-Menü
- Interessanter Mehrspieler-Modus
- 7 Geländearten
- Force-Feedback-Unterstützung



Im Hintergrund sehen Sie die Überreste einiger glückloser Kombattanten. (Alle Bilder Direct3D, 1024x768)

Die Schlacht ist in vollem Gange: Zwei gegnerische Madcats feuern aus vollen Rohren, die Hitze im Cockpit steigt in schier unerreichbare Höhen, Laser-Blitze blenden kurzfristig den Piloten.

Mit den gekoppelten Partikelprojektor-Kanonen geben Sie der einen Katze den Rest, während eine Salve LRMs in die Seite Ihres Mechs einschlägt. Warnende rote Lampen flackern, dann: Mit einem Doppelschuss aus den Gauss-Kanonen in den Rücken fällt auch der zweite Gegner. Die Anspannung sinkt ein wenig, doch nun taucht ein weiterer Reflex auf dem Radarschirm auf. Ein Atlas. Ihnen rutscht das Herz in die Hose, doch es hat keinen Sinn, die Mission muss erfüllt werden.

Rache!

Als Mech-Krieger hat man es nicht leicht, erst recht nicht, wenn Sie in der Haut von Davion-Prinz Ian Dresari stecken. Erst überwerfen Sie sich mit Ihrem Vater, dann marschiert das Haus Steiner auf Ihrem



Action in der City – mit der entsprechenden Bewaffnung lassen Sie Ihre Gegner recht alt aussehen.

1. Anvisiertes Ziel (hier ein Atlas-Battlemech)
2. Geschossbahnen der beiden eigenen abgefeuerten Gauss-Kanonen
3. Bahnen der Laserstrahle vom Atlas
4. Vom Atlas abgefeuerte Kurzstrecken-Raketen
5. Langstrecken-Raketen des Lanzenkameraden
6. Statusanzeigen der eigenen Waffen (Ladezustand, Munition, Gruppenzuordnung)
7. Kompass
8. Statusanzeigen der Lanzenkameraden
9. Lanzenkamerad (Madcat), der seine Gauss-Kanone benutzt
10. Statusanzeige des anvisierten Mechs
11. Temperaturanzeige des eigenen Mechs (in Kelvin)
12. Radarschirm mit Wegpunkten, eigenen und fremden Kontakten
13. Geschwindigkeitsanzeige in Kilometer pro Stunde
14. Anzeige für die Drehung des eigenen Torsos
15. Statusanzeige des eigenen Mechs
16. Zu beschützende Kommunikationseinrichtung (Satellitenschüsseln)
17. Zu beschützende Fabrik

Heimatplanet Kentares 4 ein und eliminiert kurzerhand Ihren Erzeuger. Sie können nichts tun, außer vom Mond aus zuzusehen. Doch ein kleiner Haufen um Sie herum nimmt den Kampf gegen den bösen Lord Roland und seine Schergen auf.

»In den Kämpfen trumpft Mech Warrior 4 mächtig auf.«

Deswegen flüchten Sie als Erstes vom Mond auf den Planeten und zetteln dort eine Rebellion an. Nach und nach erbeuten Sie bessere Ausrüstung, finden und verlieren weitere Familienmitglieder, bis es dann zum finalen Showdown kommt ...

Von den beiden Eingangs- und dem Ausgangsvideo abgesehen, erzählt »Mech Warrior 4« die Geschichte in kleinen Filmsequenzen während der Briefings weiter. »Klein« können Sie ruhig wörtlich nehmen, denn das Fenster für die Videos geriet ziemlich winzig. Hier berät Sie etwa Ihr Tech-Sergeant Karl, in welchen Roboter Sie einsteigen sollten und welche neuen Waffen im Sortiment lagern, die Sie vom letzten Schlachtfeld mitgenommen haben.

Vor und nach der eigentlichen Mission bekommen Sie dazu eine Sequenz in der Spielgrafik zu sehen. Alles in allem nicht so wahnsinnig aufwändig, aber es erfüllt tadellos seinen Zweck. In den Kämpfen trumpft der fünfte Teil der Mech-Warrior-Saga mächtig auf. Wieso eigentlich der fünfte Teil? Ganz einfach: Activision verlor nach zwei Folgen die Rechte am Battletech-Universum. Um trotzdem noch ein paar Mark zu verdienen, kam ein Jahr nach »Mech Warrior 2« dessen Quasi-Nachfolger »Mech Warrior 2: Mercenaries« heraus. Aber wir wollten uns ja über die Schlachten unterhalten. →



Auch im Internet geht es mit dem eingebauten Server-Browser kräftig zur Sache, hier im Spiel-Modus »Attrition«.



Mech Warrior 4: Vengeance



Todesmutig watet Ihr Mech aufs offene Meer hinaus und vernichtet diesen Zerstörer, der auf fiese Art und Weise eine Stadt voller Zivilisten mit Raketen und Kanonen unter Beschuss nehmen will.

















So fängt es immer an: Ein feiger Angriff des Hauses Steiner auf diese Kolonie in Davion-Besitz.

→ Weniger ist nicht immer mehr

Auch wenn kleinere Mechs wendiger, schneller und schlechter zu treffen sind: Dicke Kampfmaschinen sind immer die bessere Wahl, weil sie ungleich mehr einstecken und austeilen können. Da Ihnen in den späteren Einsätzen zudem immer fettere Brocken begegnen, steigen Sie am besten immer in das größte verfügbare Gerät ein.

Wie in allen Spielen dieser Gattung basteln Sie nach eigenem Gutdünken an Ihrem Schätzchen herum. Das wird aber erstmals durch bestimmte Plätze in den metallischen Eingeweiden beschränkt: Reichte früher der entsprechende Raum für beliebige Waffensysteme und Ausrüstung aus, unterteilen die Designer jetzt in die drei Gruppen Artillerie, Strahlenkanonen und Raketen. Natürlich hat Microsoft auch nette Raketenabwehr-Kanonen oder Störsender im Programm. Ein paar Neuheiten finden sich ebenfalls, darunter die Bombast-Laserstrahler und sieben neue Mechs, die exklusiv für dieses Spiel entworfen wurden. So etwa der Osiris, der Hellspawn oder der 90-Tonnen-Madcat Mk. 2. Insgesamt werden 21 verschiedene Kampfkolosse nachgebildet.

»Dicke Kampfmaschinen sind immer die bessere Wahl.«

Jetzt geht's los!

Wie gehabt scheucht man Sie von einem Navigationspunkt zum nächsten, wo oft eine spezielle Aufgabe wartet und mit ziemlicher Sicherheit gegnerische Fahrzeuge. Viele interessante Ziele sollen Sie erreichen, so etwa die Zerstörung eines Kommunikationspostens oder das Vernichten einer Bomberstaffel. In einem Auftrag beschützen Sie gar eine Küstenstadt vor dem Angriff durch Kriegsschiffe – und die sind ziemlich groß und dazu noch schwer bewaffnet!



Hans-spring-in-die-Luft: Mit den Jumpjets greifen Sie auch aus der Luft an.

Die aus dem Vorgänger bekannte Zoomfunktion behalten die Designer auch hier bei, nur wird jetzt kein kreisförmiges Segment eingeblendet, sondern ein recht großer Teil der →



Natürlich können Sie Ihren Mech wieder nach Herzenslust konfigurieren, Waffen einbauen und Munition stapeln.

JOCHEN RIST

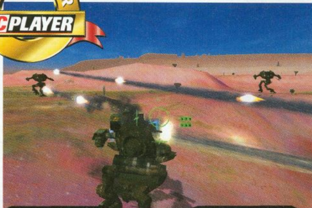


Bei Mech Warrior 4 sieht man erst, was im Vorgänger alles vernachlässigt wurde. Die Umgebung ist dank solcher Details wie Schneeflocken, wuselnden Fahrzeugen, flüchtenden Leuten und Laserstrahlen lebendiger denn je. Hoch willkommen sind für Fans die exklusiv für MW4 entworfenen Mechschüsseln. Zusätzliche Abwechslung bringen die neuen Waffen, wie die Thunderbolt Missile, der Bombast Laser oder die Long-Tom. Auch in grafischer Hinsicht (Vertex Lighting, 32 Bit Farbtiefe, dynamische Schatten) hat Microsoft hervorragende Arbeit geleistet. Wer muss sich da noch in einen Battletech-Automaten setzen, wenn das Computerspiel schon derart fasziniert? Ein paar Kritikpunkte muss ich dennoch loswerden: Erstens hätte ich allzu gern eine dynamische, statt lineare Missionsstruktur gespielt. Zweitens könnte die Gegner-KI etwas mehr Zielwasser-Schnaps vertragen.

»Faszinierend!«



Mech Warrior 4: Vengeance



Showdown in der Wüste – Raketen pfeifen über die Dünen, geschmolzene Panzerung tropft herum.



Dank Sniper-Modus können Sie auch diese Stealth-Bomber oder Helikopter im Flug abknallen.

GESAMTWERTUNG IM VERGLEICH

Mit bombastischer Grafik und spannenden Missionen setzt sich die neue Mech-Warrior-Inkarnation an die Spitze der SF-Simulationen. Crimson Skies passt zwar nicht direkt in ein SF-Szenario, spielt sich aber gar nicht so anders. Tachyon macht vor allem durch seine Story von sich reden, hat jedoch eine eher dünne Grafik. Der Vorgänger Mechwarrior 3 macht immer noch Spaß, während das eher mäßige Starsiege beeindruckend zeigt, warum es keine anderen Mech-Simulationen gibt.

Spiel	Ausgabe	Wertung
Mech Warrior 4	1/2001	88
Crimson Skies	11/2000	86
Tachyon – The Fringe	7/2000	85
Mech Warrior 3	7/99	82
Starsiege	5/99	73

→ Bildschirmmitte als zusätzliches Display benutzt. Das eignet sich besonders, um lästige Flieger und Hubschrauber vom Himmel zu putzen. Im Feld wird Ihr Mech auch repariert, allerdings müssen Sie dafür eine Mechbay finden, die nur alle paar Missionen vorkommen. Dort erhalten Sie noch dazu neue Munition.

Ihre in Gruppe zusammengefassten Waffen lösen Sie mit den jeweiligen Knöpfen auf dem Joystick aus – sehr schade finden wir, dass es nicht möglich ist, ausschließlich mit der Maus auszukommen. Daher sollte ein Steuerknüppel schon im heimischen Hangar stehen, der zumindest einen Schubregler hat. Noch besser wäre es, wenn er noch einen drehbaren Hebel hätte, mit dem sich der Torso wenden ließe.

Alles, was Sie tun, erzeugt Hitze, weswegen Sie gerade in der Wüste schon auf Ihren Energiehaushalt achten müssen. In der Arktis, auf dem Mond und im Wasser wird die Wärme gut abgeleitet, ansonsten sollten Sie beim Einbau der Kanonen darauf achten, dass sie nicht zu viel Hitze abgeben.



Angriff im Tiefflug: Das Hüpfen bringt spielerisch eher wenig.

Lanzenkameraden

Ab dem zweiten Operationsgebiet geben Sie an Ihre Kameraden Befehle wie »Greife mein Ziel an!« Richtig Spaß macht Vengeance übrigens im Mehrspieler-Modus. Allein vier verschiedene Deathmatch-Möglichkeiten warten hier, wobei einmal nur abgeschossene Gegner zählen, zum Zweiten auch die Beschädigungen, die Sie anderen zufügen. Beides gibt es als Team-Variante. Auch Capture the Flag steht auf dem Dienstplan, ebenso King of the Hill, ebenfalls jeweils allein oder im Team. Hinter »Steal the beacon« verbirgt sich eine CTF-Version, in der Sie sich die Flagge schnappen und möglichst lange behalten müssen; danach erhalten Sie auch Punkte. In den Einzelspiel-Versionen liefert die Künstliche Intelligenz Bots, gegen die Sie antreten. Wollen Sie Team-Spiele absolvieren, müssen Sie jedoch auf ein paar Freunde im Netzwerk oder Internet warten.

Schon eingebaut ist ein Browser, der wie bei »Quake 3« bei bestehender Verbindung im World Wide Web nach laufenden Partien sucht.

De-Briefing

Die Grafik sieht richtig bombastisch aus. Alle Strahlwaffen erzeugen leuchtende Bahnen, vom Gegner stieben Funken auf und fette, ölige Rauchschwaden künden von traurigen Einzelschicksalen. Die Animationen gelingen den Grafikern besser denn je, große Gebäude machen Straßenzüge aus und lassen sich teils sogar zerstören. Die packende Atmosphäre wird vor allem dann deutlich, wenn ein Haufen Mechs sich gegenseitig bekämpft, Funksprüche durch den Äther schwirren und Nicht-Kombattanten wie Fußgänger und Rehe um ihr Leben rennen.

Wer es an Mech-Gefechten liebt, diese metallenen Giganten selbst zu steuern, kommt nicht an Vengeance vorbei. Der Titel ist eine Offenbarung für alle Mech-Piloten. **(mash)**



MARTIN SCHNELLE

Endlich ist es so weit! Nachdem mich die MW4-Testversion, die aus dem Netz herunterladbar war, schon etwas abgeschreckt hat, bin ich wieder glücklich. Superspannende Einsätze, eine blendende Optik, schicke Lichteffekte – was will man mehr? Na ja, innerhalb von drei Tagen hatte ich das Spiel beendet, aber auf dem Level »Easy«. Ein paar Missionen könnten es schon mehr sein, doch wen stört das wirklich? Immer noch können Sie die Instant-Action-Einsätze spielen oder Sie suchen sich ein paar Freunde im Internet! In jedem Fall genießen Sie das tolle Gefühl, eine fette, riesige Maschine zu steuern. Wenn sich die Mechs jetzt auch ausschließlich mit der Maus kontrollieren ließen ... hätte ich nicht die schönen Force-Feedback-Effekte mitbekommen. Ganz klar: Ein hervorragendes Spiel!

»Ein hervorragendes Spiel!«

WERTUNG MECH WARRIOR 4

▲ PRO
- PACKENDE ATMOSPHÄRE
- BRILLIANTE OPTIK
- TOLLES COCKPITGEFÜHL

▼ CONTRA
- FAST ZU KURZ
- KEINE RICHTIGE MAUSSTEUERUNG

GRAFIK:	90
SOUND:	90
EINSTIEG:	70
KOMPLEXITÄT:	80
STEUERUNG:	80
MULTIPLAYER:	90

PC PLAYER SPIELSPASS 88

Seien Sie dabei ...

... beim bislang größten internationalen Zeitschriften-Launch!

Das Future Network hat die weltweite Lizenz zur Herausgabe des offiziellen Magazins zur Xbox, der neuen Microsoft-Konsole erhalten. Dafür suchen wir jetzt ein starkes Team:

Publisher, Chefredakteur, Redakteure, CvD, Layouter, Mediaberater



Bewerben Sie sich jetzt:

Future Verlag GmbH
Personalabteilung
Rosenheimer Str. 145 h
81671 München

Tel.: 089/450-684-0
E-Mail: christine.beuler@future-verlag.de



Media with passion

XBOX

Das Future Network zählt mit derzeit mehr als 130 Zeitschriften, zahlreichen Internet-Portalen und Lizenzen für 42 Zeitschriften in 30 Ländern zu den schnellstwachsenden Medienunternehmen weltweit. In Deutschland hat sich der Future Verlag als Teil des Future Networks zu einem der wichtigsten Verlage für Computer- und Spielemagazine entwickelt und sich auf die Erschließung neuer Marktsegmente spezialisiert.

Adventure für Fortgeschrittene

DRACULA 2 DIE LETZTE ZUFLUCHTSTÄTTE


Die liebreizende Mina – Objekt der Begierden.

ENTWICKLER: Index/Canal + Multimedia/France Telecom Multimedia **VERTRIEB:** Cryo Interactive **TESTVERSION:** Beta vom November 2000 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** – **INTERNET:** www.draculagame.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/166, 32 MByte RAM **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium II/300, 64 MByte RAM

Fortsetzungen, Fortsetzungen, was täten wir wohl bloß ohne Fortsetzungen? Wahrscheinlich in kühlen Bergseen baden und nach den Mädels haschen. Weil es aber genug Nachfolger von Vorgängern gibt, bleibt uns das erspart ...

Und deshalb geht es hier wieder darum, Jonathan Harker und seine Mina aus den Klauen des berüchtigten Blutfetischisten Dracula zu retten. Ob diese Klauen übrigens deshalb so heißen, weil er mit ihnen immer appetitliche Damen klaut, wissen wir nicht.

Tatsache ist aber, dass die Harkers schon wieder von den Kreaturen des Grafen beschlichen werden. Da kann es nur eine Konsequenz geben: Der Blutsauger muss endgültig vernichtet werden! Zu diesem Zweck steuern Sie Jonathan über Friedhöfe und durch ein klassisches »Haunted House«, um danach erneut zum wohlbekannten Borgo-Pass zu reisen. Das alles erreicht diesmal sogar eine für Adventures durchaus akzeptable Länge.

Der Vorgänger erlangte nicht zuletzt deshalb ein gewisses Ansehen, weil er mit logischen Rätseln gesegnet war. Hier jedoch gibt es schon Gelegenheiten, bei denen man eher aufs Durchprobieren angewiesen ist, um nach erfolgter Lösung zu sagen: »Ach so! So so! Hm, na ja ...«. Positiv fällt aber auf, dass die Objekte nicht mehr so schamlos versteckt sind.

Die Grafik präsentiert sich in mäßig überzeugendem Rundum-3D mit vorgefertigten »Standpunkten«, gewinnt aber trotzdem, weil viele schöne Videosequenzen in die Handlung eingestreut sind. Die Handhabung lehnt sich eng an den Vorgänger an, will sagen: Mit der Maus in die gewünschte Richtung drehen und eventuelle Hot Spots anklicken – Rechtsklick wiederum führt ins Inventar, wo kombinationsfähige Objekte in einer gesonderten Abteilung abgelegt werden.

Der Sound beschränkt sich in der Hauptsache auf Effekte und Hintergrundgeräusche, dies aber in atmosphärischer Dichte. Dialoge und andere Sprech-Szenen sind technisch gut gelungen und klingen meist auch ganz okay. Verglichen mit dem jüngst erschienenen »The Final Curse« aus gleichem Hause ist »Dracula 2« jedenfalls eine klare Verbesserung. **(jn)**


Der Friedhof von Highgate in normaler Spielgrafik: verlassen und etwas öde.

FAKTEN

- Etwa 25 Stunden Spieldauer
- Handlungsorte in London und Transsylvanien
- 40 unterschiedliche Szenarien
- Circa 100 Objekte zum Aufsammeln


In den Videosequenzen tanzt die Fledermaus.



JOE NETTELBECK

Dracula 2 ist ein Fall, bei dem ich mich nicht zwischen »Hüh!« und »Hott!" entscheiden kann. Wenn Sie gerade nichts Besseres zu tun haben, dann gibt es sicher viele schlechtere Methoden, die Zeit totzuschlagen. Deshalb aber unbedingt Dracula 2 spielen zu wollen, wäre wiederum übertrieben. Auf meiner persönlichen Prioritätenskala jedenfalls ist das Programm nicht allzu weit oben angesiedelt. Viel eher würde ich da zu »TechnoMage« greifen, auch wenn's kein reines Adventure ist.

»Ja ... Nun ja ... Warum nicht?«

WERTUNG DRACULA 2

▲ **PRO**
- SCHICKE ZWISCHENSEQUENZEN

▼ **CONTRA**
- MANCHMAL ARG AN DEN HAAREN HERBEIGEZOGEN
- NICHT SCHLECHT, ABER EHER LAU ALS WOW

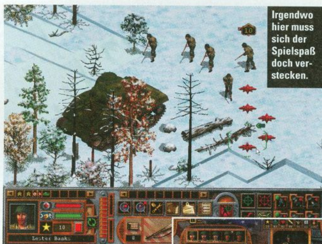
GRAFIK:	70
SOUND:	70
EINSTIEG:	80
KOMPLEXITÄT:	60
STEUERUNG:	70
MULTIPLAYER:	-

PC PLAYER SPIELSPASS **64**

Strategiespiel für Profis

SQUAD LEADER

ENTWICKLER: Random Games **VERTRIEB:** Hasbro Interactive **TEST-VERSION:** Beta vom November 2000 **SPRACHE:** Englisch **MULTI-PLAYER:** – **INTERNET:** www.hasbrointeractive.com/microprose **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/233, 32 MByte RAM **HARD-WARE, OPTIMUM:** Pentium II/300, 64 MByte RAM


Irgendwo hier muss sich der Spielspaß doch verstecken.

Erst ausrüsten, dann ausrücken.

Endlich eine Umsetzung des legendären Brettspiels von Avalon Hill, freut sich der Stratege – zunächst. Denn »Squad Leader« macht seinem Namen keine Ehre.

Schlimm genug, dass der Entwickler offenbar auf eine veraltete Engine zurückgegriffen hat, leider wurden selbst deren grobe Schwächen nicht ausgemerzt. Rundenweise schicken Sie Ihren kleinen Trupp an Infanteristen durch die Westfront-Schlachten nach der Landung in der Normandie. Auf Seiten der Deutschen, der Amerikaner oder der Briten absolvieren Sie eine Kampagne, spielen Einzelgefechte oder Zufallsszenarien. Vor jedem neuen Gefecht können Sie sich Ihre Untergebenen aussuchen und mit Waffen ausrüsten. Anschließend geht es aufs Schlachtfeld, wobei manchmal auch einzelne Fahrzeuge auftauchen.

Die Züge laufen nicht strikt abwechselnd ab, vielmehr reagieren die Gegner unter Umständen auch zwischendurch. Dadurch können Ihre Jungs jederzeit unter feindlichen Beschuss geraten. Die Überlebenden sammeln Erfahrung und verbessern so ihre Fähigkeiten. Ein Mehrspieler-Modus fehlt übrigens. **(tw)**

WERTUNG SQUAD LEADER PC PLAYER — **SPIELSPASS 41**



THOMAS WERNER

Wenn Kriege wirklich derart zäh ablaufen würden, dann stürben die meisten Soldaten an Langeweile und nicht durch feindliche Gewalt. Selbst Kenner des Brettspiels werden sich schaudernd abwenden. Nicht nur die Grafik wirkt hoffnungslos veraltet, die Bedienung ist es ebenso. Um nicht unvorsichtig in einen Hinterhalt zu laufen oder wehrlos vom Gegner niedergeschossen zu werden, müsste man jeden einzelnen Soldaten mühsam und vorsichtig Feld um Feld bewegen. Genau das macht man nicht, jeder Zug dauert sowieso schon lange genug. Insgesamt ein uninspiriertes Stalingrad der Strategie.

»Ein Stalingrad der Strategie.«

Strategiespiel für Einsteiger

STERNENFAHRER VON CATAN

ENTWICKLER: Virtual X-citement **VERTRIEB:** Ravensburger Interactive **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** bis 4 (an einem PC, Netzwerk, Internet) **INTERNET:** www.sternenfahrer.de **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/233, 32 MByte RAM, 3D-Karte **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium II/350, 64 MByte RAM, 3D-Karte

Die »Siedler von Catan« sind nicht zu stoppen. Nach der Erde machen Sie sich nun auf, friedlich den Weltraum zu kolonisieren.

Vor genau einem Jahr hat es »Catan: Die erste Insel« erfolgreich vorgemacht, nun wollen »Die Sternenfahrer von Catan« nachziehen: Wie beim Brettspielvorbild besiedeln Sie fremde Regionen und treiben kräftig Handel. Nur steuern Sie diesmal keine Inseln, sondern fremde Planeten an.

FAKTEN

- Brettspielumsetzung
- Ablauf in Echtzeit
- Integriertes Tutorial
- Kampagne mit 15 Missionen
- 7 Mehrspielerkarten
- Begegnungen mit fremden Völkern

Neues Spiel, neues Team, denn diesmal versucht sich Virtual X-citement an einer Umsetzung des beliebten Gesellschaftsspiels. Schon auf den ersten Blick fällt die völlig andere Aufmachung auf. Während das Geschehen beim ersten Computer-Catan ganz auf die Kartenansicht konzentriert war, finden Sie sich nun an Bord eines Raumschiffs wieder. Vier Offiziere repräsentieren grundlegende Funktionen wie den Bau neuer Raumschiffe und Einrichtungen oder den Handel mit anderen Völkern. Dominiert wird die Kommandobrücke von der Kartenansicht, die durch einen Mausklick vergrößert wird. Hier suchen Sie sich zunächst erste Kolonien aus und platzieren einen Raumhafen.

»Alles läuft in Echtzeit ab.«

Planetare Freundschaft

Jeder Planet liefert zwei Rohstoffe, insgesamt gibt es fünf Ressourcen: Erz, Treibstoff, Nahrung, Carbon und Handelswaren. Sie entsenden Kolonieschiffe, um die Planeten zu erkunden und bei Wohlgefallen für sich in Besitz zu nehmen. Da es keine rundenweisen Spielzüge gibt, sondern alles in Echtzeit abläuft, müssen Sie sich mitunter ein wenig gedulden bis ein Raumschiff sein Ziel erreicht. Je mehr Rohstoffe Sie besitzen, desto besser können Sie Antrieb, Frachtraum und Bordkanonen ausbauen. Sollten Ihnen bestimmte Waren fehlen, so sind Mitspieler oder Außerirdische eventuell bereit, mit Ihnen einen Handel zu wagen. Unterwegs begegnen Sie fremdartigen Wesen wie den interplanetaren Händlern, dem grünen Volk, dem wissenden Volk und dem Volk der Diplomaten. Jeder gelungene Kontakt bringt Ihnen bestimmte Vorteile, so erhöht eine Freundschaft mit den Grünlingen die Produktion. Unangenehmer sind Begegnungen mit Piraten, die Waren fordern und mit einem Angriff drohen. Ansonsten sind Kämpfe eher die Ausnahme. Es kommt vielmehr darauf an, eine bestimmte Anzahl von Kolonien zu errichten, Orden oder Ansehenspunkte einzukassieren und Beziehungen zu knüpfen.

In die Kampagne wurde ein gelungenes Tutorial integriert, zudem sind die Ziele der einzelnen Missionen durchaus abwechslungsreich gestaltet. Beim so genannten Party-Spiel mit Freunden – am gleichen Rechner – gibt es jedoch deutliche Längen, da die menschlichen Konkurrenten die meiste Zeit mit geduldigem Zugucken verbringen müssen. **(tw)**



Von der Kommandobrücke aus haben Sie alle Funktionen im Griff.

Das Universum als flache Hexfeldkarte.

THOMAS WERNER



Brettspielumsetzungen am PC, das lässt den eingefleischten Computerspieler im Allgemeinen kalt. Selbst Titel wie Catan sprechen trotz riesiger Fangemeinde praktisch keine Hardcore-Strategen an. Daran werden auch die Sternenfahrer nichts ändern, zu simpel ist der Spielverlauf, zu bescheiden die Präsentation. Genau dies wird aber Gelegenheitsspieler nicht stören, im Gegenteil: Dank des gelungenen Tutorials gelingt der Einstieg mühelos, die Kampagne ist überraschend unterhaltsam.

»Nichts für Hardcore-Strategen.«

WERTUNG STERNENFAHRER

▲ PRO
- IDEAL FÜR EINSTEIGER
- UNGEWÖHNLICHER SPIELABLAUF

▼ CONTRA
- BESCHEIDENE OPTIK
- BEGRENZTER WIEDERSPIELWERT

GRAFIK:	50
SOUND:	50
EINSTIEG:	80
KOMPLEXITÄT:	70
STEUERUNG:	70
MULTIPLAYER:	70

PC PLAYER SPIELSPASS 60

Rennspiel für Fortgeschrittene und Profis

BLEIFUSS OFFROAD

ENTWICKLER: Clevers **VERTRIEB:** Virgin Interactive **TESTVERSION:** Beta vom September 2000 **SPRACHE:** Englisch (Deutsch in Vorbereitung) **MULTIPLAYER:** bis 4 (Netzwerk) **INTERNET:** www.clevers.com oder www.vid.de **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/200, 32 MByte RAM, 4 MByte 3D-Karte **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium II/400, 64 MByte RAM, 8 MByte 3D-Karte

Auf und nieder, immer wieder. Erst jetzt wissen wir, was dieser Spruch wirklich bedeutet.

Schon wieder kommt ein Geländerennspiel aus Ungarn. Und schon wieder ist es interessant und innovativ. Da muss irgendwo ein Nest sein.

Denn neben Invictus (den Programmieren von »Insane«, siehe PC Player 13/2000) leben auch die »Bleifuss Offroad«-Macher von Clevers in den Weiten der Puszta. Mit den Vorgänger-Titeln hat man außer dem Namen allerdings nichts mehr gemein. Die alten Bleifuss-Spiele wurden noch von Milestone programmiert, einem Team, das heute die »Superbike«-Serie für EA Sports entwickelt. Das tut dem Spiel aber keinen Abbruch.

Bleifuss? Dass ich nicht lache ...

Obwohl es vier Einzelspieler-Modi gibt, geht es doch immer nur um eins: So schnell wie möglich und so vorsichtig wie nötig mit einem Jeep zwischen roten Pfeilern hindurchfahren, die kreuz und quer in der Umgebung verstreut sind. Was so einfach klingt, ist äußerst schwierig. Denn die Landschaft ist zwar eckig – bis hin an die Grenze zur kubischen Malerei – verlangt Ihrem Wagen aber umso mehr ab. Zum Teil sind die Fähnchen auf den höchsten Bergspitzen der Umgebung verteilt und Sie müssen Steigungen bis an die 70 oder 80 Prozent bewältigen – und natürlich im Anschluss auch wieder hinunterfahren. Damit das funktioniert, hat Ihr Wagen ein Gelände-Getriebe mit fünf normalen und fünf niedrigen Gängen. So ausgerüstet, steigt die Newtonmeter-Zahl um einiges und Sie kommen vorher unbezwingbare Anstiege locker hinauf. Außerdem besitzt Ihr Wagen noch Differenziale vorn und hinten, die Sie notfalls per Hand betätigen, später übernimmt dies eine Automatik. Fahren Sie aber lieber langsam als rasant, mit einem Bleifuß liegen Sie schneller auf dem Dach, als die Landschaft eckig ist.

Um die Sache abwechslungsreich zu gestalten, gibt es Nacht-, Regen- und Nebelfahrten, behindern Büsche und Bäume die Sicht. Außerdem halten sich verblödete Zuschauer im Gelände auf, die Sie keinesfalls touchieren dürfen, sonst werden Sie sofort disqualifiziert. Die Pfeiler sollten Sie ebenfalls nicht streifen, weil es sonst Strafsekunden gibt. Wenn Sie doch einmal umkippen, ist das Rennen zwar noch nicht vorbei, aber jedes Aufrichten durch magische Kräfte und Druck auf die Returntaste kostet abermals 50 Sekunden Zeitstrafe. Mit anderen Worten: Sie können dem Rennsieg ade sagen. **(uh)**



Dem eckigen Horizont entgegen; aber sehen Sie die roten Pfosten? Auf die kommt es an. (alle Bilder 640x480)


Es hat noch kein Rennspiel gegeben, welches unebenes Gelände besser simuliert.

UDO HOFFMANN



Ja, das ist ein Geländerennen. Was die Jungs von Clevers hier produziert haben, verlangt dem Sehnerv zwar einiges ab, bietet aber in Sachen Offroad-Ritt die bislang ultimative Erfahrung. Wer leicht seekrank wird, sollte das Spiel besser meiden. Zusätzlich zur neuen Erfahrung gibt es noch nette Motorgeräusche, gute Fahrzeuggrafik und ständig neue Belohnungen in Form von besseren Wagen oder Ausrüstung.

»Vorbildliches Offroad-Feeling.«

Leider wird es nach einiger Zeit langweilig. Die Herausforderungen in den diversen Gebirgen ähneln sich auf Dauer allzu sehr, wirklich wichtig ist nur die Meisterschaft. Aber bis es so weit ist, erlebt man atemberaubende Talfahrten und Fahrzeugschaukeln in Vollendung.

WERTUNG BLEIFUSS OFFROAD

▲ PRO
- TOLLE GELÄNDEFAHRTEN
- FEINE FAHRZEUGE

▼ CONTRA
- SCHLECHTE LANDSCHAFTSGRAFIK
- AUF DAUER WENIG ABWECHSLUNG

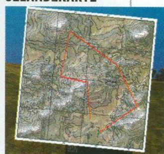
GRAFIK:	50
SOUND:	70
EINSTIEG:	60
KOMPLEXITÄT:	70
STEUERUNG:	80
MULTIPLAYER:	70

PC PLAYER SPIELSPASS **73**

FAKTEN

- Sehr realistisches Geländerennen
- 6 unterschiedliche Austragungsorte
- 4 Spiel-Modi (Freedrive, Meisterschaft, Trophy, Pathfinder)
- Nettes Tutorial
- 5 Fahrerperspektiven (schöne Cockpit-Ansicht)
- 3D-Karte ist Pflicht

GELÄNDEKARTE

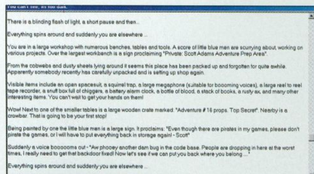

Wenn Sie siegen wollen, ist ein regelmäßiger Blick auf Ihre Geländekarte unabdingbar. Vor allem die Höhenlinien sind wichtig.

Adventure für Profis

RETURN TO PIRATE'S ISLAND 2

ENTWICKLER: Scott Adams **VERTRIEB:** Adventure International **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **SPRACHE:** Englisch **MULTIPLAYER:** – **INTERNET:** www.msadams.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/133, 16 MByte RAM **HARDWARE, OPTIMAL:** Pentium/200, 32 MByte RAM

Klar, »Monkey Island« kennen Sie. Doch das war nicht das erste Piraten-Abenteuer.



Witzig: Kleine Code-Fehlsprünge bringen Sie in Scott Adams' Adventure-Werkraum.

Nach über 15(!) Jahren veröffentlicht Altmeister Scott Adams jetzt »Return to Pirate's Island 2«, den dritten Teil seiner Piraten-Saga.

Los ging's 1978: Sie fanden sich in »Pirate Adventure« in einer Londoner Wohnung wieder, aus der Sie auf magische Weise zu einer rätselhaften Insel transportiert wurden. Dort trafen Sie einen verrückten Piraten und versuchten, verborgene Schätze zu stibitzen. Rund fünf Jahre später ging es in »Return to Pirate's Island« erneut zur Pirateninsel, auf der Sie beim ersten Besuch ein paar Wertsachen vergessen hatten. Womit wir wieder bei »Return to Pirate's Island 2« wären: Das Adventure ist ein Remake des zweiten Teils – mit einem Parser, der komplette Sätze versteht, einer Windows-Oberfläche und etlichen Soundeffekten.

Schatzsucher vor!

Sie tippen in (englischen) Sätzen Ihre gewünschten Aktionen ein, das Programm reagiert dann auf Ihre Anweisungen. Ein »Look« ergibt eine Beschreibung der Umgebung, ein »Inventory« einen Blick in die Taschen. Gelegentlich kommentiert das Spiel Ihre Befehle eher launisch: eine rostige Reling? Fasse ich nicht an, bin nicht gegen Tetanus geimpft.

Die erneute Schatzsuche führt Sie an Orte und Puzzles, die es in sich haben. Wie bugsieren Sie etwa Wasser aus Ihrer Tauchermaske, wenn über Ihnen permanent Wellen zusammenbrechen? Zum Glück gibt es eine dreistufige Online-Hilfe. Und wenn Sie selbst dann nicht weiterkommen, beantwortet Scott Adams Ihre Frage per E-Mail. Kostenlos.

Wo gibt's das Spiel? Nach einer Kreditkarten-Überweisung von 19,95 Dollar dürfen Sie es sich auf Scott Adams' Homepage herunterladen. **(Roland Austinat/md)**

```
get book
There's a strange sound
What shall I do now?
look
I'm in a alcove.
Open window. Bookcase with secret
passage beyond.
Some obvious exits are :
Down
OK
I see nothing special
What shall I do now?
enter passage
```

Pirate Adventure: Die C64-Version besaß sogar ein paar bunte Grafiken.

ROLAND AUSTINAT



Ich hätte mir nie träumen lassen, im Jahr 2000 noch ein Text-Adventure zu testen. Und dann auch noch einen Nachfolger zu einem meiner absoluten Lieblinge aus den frühen 80ern. Anfangs war es schon etwas ungewohnt, wieder so viel mit der Tastatur zu arbeiten. Erst nach ein, zwei Stunden lernt man plötzlich wieder, die Beschreibungen eines Raums genauestens zu lesen und freut sich dann diebisch über neu entdeckte Winkel. Grafik? Gibt's nicht. Sound? Spärlich. Schreckt Sie nicht? Sehr gut. Sie sprechen ausgezeichnetes Englisch oder haben früher schon mal ein Scott-Adams-Adventure gespielt? Dann ab zur Internet-Bestellung, worauf warten Sie noch?

FAKTEN

- Text-Adventure des Abenteuer-Altmeisters
- Dreistufiges Hilfssystem
- Rund 50 Soundeffekte
- Unbegrenztes Laden und Speichern
- Knackige Rätselkost für Englisch-Experten

WERTUNG RETURN TO PIRATE'S ISLAND 2

▲ **PRO**
- EIN TEXT-ADVENTURE – WOW!
- SEHR KNACKIGE RÄTSEL

▼ **CONTRA**
- NUR FÜR ENGLISCH-CRACKS

GRAFIK:	-
SOUND:	50
EINSTIEG:	60
KOMPLEXITÄT:	70
STEUERUNG:	30
MULTIPLAYER:	-

PC PLAYER SPIELSPASS 65

Der Meister spricht – Scott Adams im Interview



Scott Adams ist eine lebende Legende: Er schrieb 1978 »Adventureland«, das erste Text-Adventure für einen Heimcomputer, den TRS-80 mit 16 KByte RAM. »Pirate Adventure« folgte noch im gleichen Jahr. Bis 1984 entstanden 15 Abenteuer, darunter »Return to Pirate's Island« (1983 für den exotischen Heimcomputer TI-99/4A), bevor Adams' Firma Adventure International sich an einem Veröffentlichungs-Geschäft mit Marvel Comics überhob: Von den geplanten zwölf Abenteuern um Hulk, Spider-Man und Co. erschienen gerade mal drei Stück – der Markt war übersättigt. Adams wandte sich wieder dem hauptberuflichen, technischen Programmieren zu. Der 48-Jährige wohnt heute mit seiner Frau und fünf Kindern in Wisconsin. Mehr Infos unter: www.msadams.com.

PC Player: Ein Wort: Warum?
Scott Adams: Ein Wort: Fans! Ich habe in den letzten fünf Jahren sehr viele Bitten per E-Mail bekommen, ein weiteres Spiel zu schreiben.

PCP: Spielst Du überhaupt noch privat?
Scott: Oh ja, ich liebe Computerspiele. Deswegen habe ich für »Return to Pirate's Island« so lange gebraucht. Im Moment stecke ich bis zum Hals in »Baldur's Gate 2«.

PCP: Was wäre Deine Erklärung für den Tod der Adventures?
Scott: Adventures sind nicht tot, aber »Myst« hat bei vielen die Erwartungen an das Wesen eines Adventures nachhaltig verändert.

PCP: Also wären heutzutage eher Titel wie »Deus Ex« oder die »Dark Project«-Reihe Adventures? Oder doch mehr die Klassiker wie »Grim Fandango« oder »Monkey Island«?
Scott: Guter Punkt – ich liebe »Deus Ex«, aber würde es nicht von vorneherein Adventure nennen, mehr einen 3D-Shooter mit Rollenspiel-Elementen. Ich denke, dass die anderen beiden eher welche sind, ganz bestimmt aber das bald erscheinende »Myst 3«. Es ist schwer zu definieren, was ein »richtiges« Adventure ist. Der Begriff »Interaktive Fiktion« würde auf keinen dieser Titel richtig zutreffen.

PCP: Hast Du unter Deinen Spielen ein Lieblings-Adventure?
Scott: Ich sage am besten, dass ich alle leibe – ich will nicht, dass sie aufeinander eifersüchtig sind..

PCP: Deine Chance, ein paar Worte an Deine vielen deutschen Fans zu richten!
Scott: Ich bin allen Leuten sehr dankbar, die sich die Zeit genommen haben, meine Adventures zu spielen. Vielen Dank!

Flugsimulation für Einsteiger und Fortgeschrittene

JETFIGHTER 4

ENTWICKLER: Mission Studios **VERTRIEB:** Take 2 Interactive **TESTVERSION:** Importversion 1.0 **SPRACHE:** Englisch (Deutsch in Vorbereitung) **MULTIPLAYER:** bis 16 (Netzwerk, Internet) **INTERNET:** www.jetfighter4.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/333, 48 MByte RAM, 4 MByte-Grafikkarte **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium III/500, 128 MByte RAM, 16 MByte-Grafikkarte

PATCH AUF CD B



Über den Straßen von San Francisco: Der Raptor feuert eine Sidewinder-Rakete ab. (Direct3D, 1280x960)

Deutlich weniger aufwändig als der Vorgänger »Jetfighter Fullburn« landet der insgesamt fünfte Teil dieses Flieger-Epos in den Geschäften.

Konnte man vorher noch mit vielen, vielen Einsätzen und schlecht in Szene gesetzten Amateur-Videos rechnen, starten Sie hier in lediglich 31 Missionen auf Seiten der Amerikaner. Nord-Korea, China und die Sowjetunion vereinen sich zur »Sino-Sowjetischen Koalition« und fahren als erstes mit einer großen Flotte über den Pazifik. Anders als die Japaner vor 60 Jahren halten sie sich gar nicht bei Pearl Harbor auf, sondern greifen direkt den Großraum San Francisco an.

Also steigen Sie in Ihre F-14, F/A-18 oder die (nicht geplante) Flugzeugträger-Version der F-22, wählen eins von drei Bewaffnungspaketen und fliegen los. Die Missionen sind linear angeordnet, lassen sich aber auch einzeln anwählen. Mit einem rudimentären Editor basteln Sie eigene Einsätze, bei denen sich aber nur Auftragsart, Ort, Anzahl der feindlichen Maschinen und andere Kleinigkeiten festlegen lassen. In voller Installation von 1,5 Gigabyte werden Foto-Texturen des Terrains benutzt, deren Niveau vielleicht das von zivilen Flugsimulatoren erreicht. Alles in allem eine nur durchschnittliche Simulation – aber unter Blinden ist bekanntlich der Einäugige König. **(mash)**

WERTUNG JETFIGHTER 4 — PC PLAYER — SPIELSPASS **58**

MARTIN SCHNELLE



Bei der Jetfighter-Reihe ist leider kaum eine Weiterentwicklung zu beobachten. Die Betonung liegt ganz klar auf Action, die Flugzeuge unterscheiden sich hauptsächlich durch ihr Aussehen. Auch die krude Story reizt kaum zum Weiterspielen. Zumindest haben Sie (wie auch im Vorgänger) Bodenturbulenzen und Erschütterungen durch Explosionen oder den Nachbrenner – die aber zumindest am Testrechner keinerlei Force-Feedback-Effekte erzeugten. Da der Nachschub im Simulationsbereich ja eher dürftig ist, könnten Fans doch in Versuchung geraten. Aber nur wer die Vorgänger wirklich mochte, wird hier auf seine Kosten kommen.

»Nur echte Fans kommen auf Ihre Kosten.«

Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

COUNTER-STRIKE



ENTWICKLER: CS Team **VERTRIEB:** Havas Interactive **TESTVERSION:** Version 1.0 **SPRACHE:** Englisch **MULTIPLAYER:** bis 20 (Netzwerk, Internet) **INTERNET:** www.counter-strike.net **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/200, 32 MB RAM, Netzwerkkarte oder Modem **HARDWARE, STANDARD:** Pentium II/300, 64 MByte RAM, 3D-Karte, Netzwerkkarte oder ISDN-Modem **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium III/600, 128 MByte RAM, 32 MByte-3D-Karte, Netzwerkkarte oder DSL-Modem



ADD-ON AUF CD A



Action satt: Der taktische Anspruch von Counter-Strike schafft zwar Alternativen zu wildem Geballer, trotzdem sind frontale Sturmangriffe nicht zu unterschätzen.

Counter-Strike, eine frei erhältliche Mehrspieler-Modifikation zu Half-Life, sorgt in der 3D-Action-Szene seit einem Jahr für Furore. Jetzt endlich liegt uns Version 1.0 zum Test vor.

FAKTEN

- Nur für Mehrspieler
- 21 Level
- 3 Spielvarianten
- 25 verschiedene Waffen

Es gibt Titel, die auf Hunderten von Seiten in Previews breitgetreten werden, bevor sie überhaupt jemand auch nur ein einziges Mal gespielt hat.

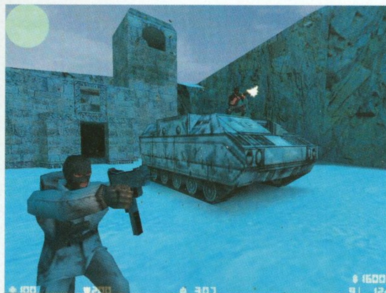
Mit »Counter-Strike« liegt uns nun ein Spiel vor, das den umgekehrten Weg gegangen ist: Ehe Sie auch nur einen einzigen Testbericht darüber zu lesen bekamen, hatte es die halbe Welt schon gespielt!

Man lebt nur einmal

Am genial einfachen Spielprinzip von Counter-Strike 1.0 wurde seit der Urfassung von vor einem Jahr kaum etwas geändert. In einer halbwegs realistischen Umgebung stehen sich – ähnlich dem klassischen »Capture the Flag« – zwei Teams gegenüber, eine Gruppe skrupelloser Terroristen auf der einen Seite, ein paramilitärisches Spezialeinsatzkommando auf der anderen. Je nach Variante hat das eine Team innerhalb eines Zeitlimits eine Aufgabe zu erledigen, deren Erfüllung die Gegenseite verhindern muss. Im Standard-Modus gilt es, eine Gruppe von Geiseln aus der Gewalt der Terroristen zu befreien, »Assassination« verlangt von den Terroristen, einen von ihren Gegnern beschützten VIP zu eliminieren, und in den »Destruction«-Leveln versuchen die bösen Buben, einen Bombenanschlag durchzuführen. Der Tod aller Mitglieder eines Teams führt dabei automatisch zum Sieg der Konkurrenten. Die Geschichte hat einen Haken: Wie in der Realität besitzen Sie nur ein einziges Leben pro Runde. Zudem will brauchbare Ausrüstung für den kommenden Einsatz zuvor mit dem Lohn von vorangegangenen Erfolgen bezahlt werden.

Altersgebrechen

Das Alter der mittlerweile zweieinhalbjährigen »Quake 2«-Engine, die Half-Life und damit auch Counter-Strike zu Grunde liegt, ist leider kaum mehr zu übersehen. Zwar mögen die detaillierten Spielermodelle und die phantastischen Texturen viel retten, doch die Level selbst wirken immer

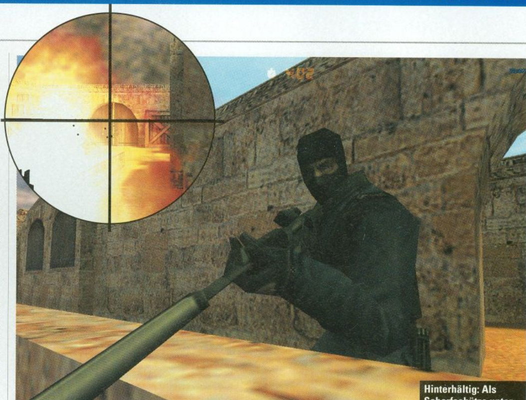


Brrr! Terroristen schrecken auch vor Aktionen in winterlichen Gefilden nicht zurück.

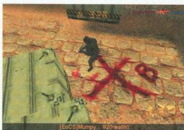
»Das derzeit interessanteste Mehrspieler-Erlebnis.«

etwas zu eckig, die Effekte schlicht zu bieder. Dafür ist das Level-Design außerordentlich gut gelungen. Kein Wunder: Egal, ob arabisches Dorf, Armeestützpunkt oder Bürokomplex, alle Spielumgebungen wurden entsprechend den monatelangen Erfahrungen von Tausenden von Spielern optimiert.

Wenig überzeugen kann auch das angestaubte Spielinterface, das von Half-Life eins zu eins übernommen wurde. Gerade das Suchen nach einem bestimmten Server im Internet, bei Ermangelung eines lokalen Netzwerkes unabdingbar, gestaltet sich ohne zusätzliche Hilfsprogramme als höchst mühselig.



Hinterhältig: Als Scharfschütze unterstützen Sie Ihr Team mit ruhiger Hand und guter Übersicht aus der Ferne.



Untot: Nach Ihrem Bildschirmtod beobachten Sie als Geist, wie dieser Mitkämpfer eine Bombe entschärft.



JOCHEN RIST

Eigentlich bin ich ja eher der typische Quaker. Das bekam ich in Counter-Strike auch gleich zu spüren (Hallo Luc!), denn es spielt sich gänzlich anders als die restlichen Vertreter der Ego-Shooter-Riege. Wer im Alleingang die Räume stürmt, humpelt schnell mit bleigeladener Weste wieder hinaus oder knutscht die Boden-Textur. Taktik und viel Camperei ist angesagt. Doch das bleibt nicht das einzige Motto: Hinzu kommt noch eine gehörige Portion Übung und Erfahrung. Erst in einer gut aufeinander abgestimmten Gruppe steigt der Spaß-Faktor in höchste Regionen. Wer mit Counter-Strike das maximale Vergnügen sucht, der sollte seinen Shooter-Regler im Kopf auf Teamarbeit justieren und genügend Freunde bereithalten.

»Taktik ist angesagt.«

KLEINE WAFFENKUNDE

Die Entwickler von Counter-Strike wollten eine möglichst realistische Simulation eines terroristischen Zwischenfalls in der heutigen Zeit erreichen. Entsprechend begegnen Ihnen im Spiel ausschließlich real existierende Mordinstrumente anstelle von Plasmawerfern und Laserkanonen. Trotzdem fehlt es dem Kriegsgerät von Counter-Strike keineswegs an Abwechslung, wie die folgende Auswahl belegen dürfte.

SEAL KNIFE 2000
Die letzte Alternative für unvorsichtige Munitionsverschwender.



M3 SUPER 90 ENTRY
Die klassische Schrotflinte: im Nahkampf tödlich, aber wehe, wenn der erste Schuss nicht sitzt.



ARCTIC WARFARE MAGNUM



Die ultimative Sniper-Waffe: durchdringt jede Rüstung zum Preis einer entsetzlich niedrigen Schussrate.

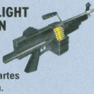
USP .45ACP TACTICAL
Pistolen sind die Standardwaffen in Counter-Strike und nur für kleine Geldbeutel zu empfehlen.



MP5-NAVY
Günstige Allzweckwaffe für jede Distanz und mit ordentlicher Feuerrate.



M249 PARA LIGHT MACHINE GUN
Dieser wahre Menschenmäher wird Sie ein zuvor sauer erspartes Vermögen kosten.



96G ELITE BERETTAS
Der stilbewusste Terrorist von heute bevorzugt als Zweitbewaffnung eine Pistole für jede Hand.



AVTOMAT KALASHNIKOV MODELL 47
Der gute, alte Freund aller Terroristen, sehr effektiv im Nahkampf.



GRANATEN
Neben der herkömmlichen Explosiv-Variante stehen Ihnen auch die praktischen Blend- und Rauchversionen zur Verfügung.





Counter-Strike



Der natürliche Feind aller Heckenschützen: Rauchgranaten verhindern einen gezielten Schuss auf die anstürmenden Gegner.

DIE COUNTER-STRIKE-STORY

Die Entstehung von Counter-Strike ist eine Erfolgsstory sondergleichen. Vor etwas mehr als einem Jahr veröffentlichten Gooseman und Cliffe, zwei Hobbyentwickler aus der Mod-Szene, das taktische Actionspiel als Modifikation zu Half-Life. Darin enthalten waren gerade einmal vier Karten, ein paar Waffen sowie ein Spielprinzip, das es faustdick hinter den Ohren hatte. In kürzester Zeit entstand innerhalb der Half-Life-Community eine verschworene Gemeinschaft, welche Counter-Strike zu ihrem Heiligen Gral erhob und das kleine Team freiwillig nach Kräften unterstützte. Schon beim Erscheinen der Beta-Version 5.0 war die Fangemeinde Ende 1999 zu vielen Tausenden Spielern angewachsen und Counter-Strike wurde im Internet öfter gespielt als »Unreal Tournament«. Seine Schöpfer gaben sich mit dem Erfolg aber noch längst nicht zufrieden, sondern werkelten solange an ihrem Baby, bis es ihrer ursprünglichen Vision entsprach. Mittlerweile zählt Counter-Strike zu jedem beliebigen Zeitpunkt mehr Online-Spieler als all seine Konkurrenten im Action-Genre zusammen – und das alles ohne einen Pfennig Werbeetat!

→ Multiplayer only

Unter dem Strich ist unsere Empfehlung jedoch eindeutig: Falls Sie Half-Life schon besitzen, dürfen Sie sich Counter-Strike keinesfalls entgehen lassen. Da Sie die hier getestete Version auf der diesmonatigen CD-A vorfinden, taugen nicht mal die langen Download-Zeiten als Gegenargument. Einzige Ausnahme: Sie besitzen keinen Internetzugang und auch keine Möglichkeit, Ihren Rechner mit denjenigen anderer Spieler zu vernetzen. Zwar existieren mittlerweile mehrere Bots für Counter-Strike, doch sind diese als Ersatz für menschliche Mitspieler wirklich nur bedingt tauglich.

Sollten Sie hingegen noch keine Vollversion von Half-Life Ihr Eigen nennen können, so ist es höchste Zeit, dass Sie dieses grobe Versäumnis nachholen. Denn passend für den Gabentisch präsentiert uns Sierra »Half-Life Generation«, welches die deutsche »Game of the Year«-Version von Half-Life samt Add-on »Opposing Force« als Bundle zusammenfasst. Darin enthalten wird auch eine deutsche Version von Counter-Strike sein, in der schon mal mit hübschen Robotern anstelle menschlicher Kontrahenten gerechnet werden darf. Das Einzelspieler-Highlight unter den 3D-Shootern und das derzeit sicherlich interessanteste Mehrspieler-Erlebnis im Action-Bereich, alles zusammen in einer Schachtel – mal ehrlich, was könnten Sie sich zu Weihnachten schon Schöneres wünschen? **(luc)**



Trendig: Kein ordentliches 3D-Spiel erscheint heutzutage ohne mittelamerikanischen Ruinen-Level.



LUC MARTIN

Unglaublich, was Gooseman, Cliffe und ihre Handvoll Helfer da in ihrer Freizeit gebastelt haben! Counter-Strike spielte sich schon vor Jahresfrist genial und ist seither mit jedem neuen Update gereift. Die Spielbalance ist nahezu perfekt, jede denkbare Taktik lässt sich mit einer passenden Antwort neutralisieren, so dass jede Runde aufs Neue spannend bleibt. Hier kommen nicht nur flinke Quaker zum Zuge, sondern auch gewiefte Taktiker und geduldige Scharfschützen. Die Gefechte sind zu jeder Zeit kurzweilig, selbst wenn man sich nach dem Ableben nur noch als Zuschauer beteiligen kann. Verbesserungen wie ein komfortableres Interface oder eine modernere Grafik wären zwar durchaus vorstellbar, sind aber eher kosmetischer Natur und angesichts des anhaltenden Arbeitseifers des Entwicklerteams nur eine Frage der Zeit – die Version 1.1 ist bereits angekündigt.

»Die Spielbalance ist nahezu perfekt.«

WERTUNG COUNTER-STRIKE

▲ PRO
- GENIALES GAMEPLAY
- TAKTIK STATT HEKTIK
- ALS ADD-ON GRATIS

▼ CONTRA
- ANGESTAUBTE TECHNIK
- UNÜBERSICHTLICHES SERVERMANAGEMENT

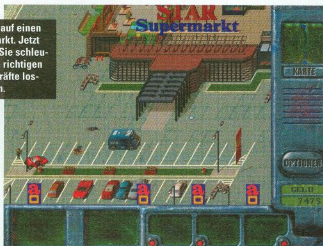
GRAFIK:	70
SOUND:	70
EINSTIEG:	50
KOMPLEXITÄT:	70
STEUERUNG:	80
MULTIPLAYER:	80

PCPLAYER SPIELSPASS **88**

Strategiespiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

EMERGENCY POLICE

ENTWICKLER: Sixteen Tons Entertainment **VERTRIEB:** Koch Media **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** – **INTERNET:** www.verlag.kochmedia.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/233, 32 MByte RAM **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium II/350, 64 MByte RAM



Überfall auf einen Supermarkt. Jetzt müssen Sie schleunigst die richtigen Einsatzkräfte losschicken.

Aufmerksame RTL-Zuschauer kennen die wahren Helden des Alltags: Notärzte, Feuerwehrleute und Polizisten. Und die dürfen jetzt unter Ihrer Regie Kopf und Kragen riskieren.

Die Großstadt ist ein Ort voller Verzweiflung und Verbrechen. Unentwegt treffen in Ihrem Hauptquartier Notrufe ein. Mal steht ein Suizid-Gefährdeter auf dem Dach eines Hochhauses, einer anderes mal wird ein Supermarkt überfallen. Bei jeder Mission müssen Sie mit einem begrenzten Budget ein passendes Einsatzkommando zusammenstellen. Notärzte und Sanitäter sind natürlich unentbehrlich, falls Verletzte zu beklagen sind, Polizisten eignen sich zur Verfolgung von Verbrechern und zum Entfernen von Gaffern am Ort des Geschehens. Sobald Ihre Truppe am Tatort eintrifft, müssen Sie schnell handeln, denn die Verbrecher haben einen sehr nervösen Zeigefinger. Beherrschen Sie erst einmal die Kunst, die richtigen Jungs und Mädels für einen Einsatz herauszupicken, meistern Sie die Missionen mit Leichtigkeit. Falls Ihnen das alles bekannt vorkommt: Die Entwickler brachten über Topware »Emergency« heraus, das über die gleiche Spiel-Engine verfügte **(dk)**



In den Einsatzgebäuden stellen Sie eine geeignete Rettungsmannschaft zusammen.



DAMIAN KNAUS



Hilft da noch ein Sonder-Einsatzkommando? Wohl kaum, denn die eigentlich ganz originelle Spielidee wird durch veraltete Grafik und eine unmögliche Steuerung zunichte gemacht. Wenn Sie Ihre an Strichmännchen erinnernde Rettungshelfer bewegen möchten, erwischen Sie beim Markieren fast immer auch das jeweilige Fahrzeug, mit dem die Helden des Alltags zum Tatort gelangten. Der Wagen gurkt dann den Feuerwehrmännern und Ärzten ständig hinterher – und das ist auf Dauer ziemlich nervig.

»Unmögliche Steuerung.«

Action-Adventure für Einsteiger und Fortgeschrittene

THE GRINCH

ENTWICKLER: Universal Interactive Studios **VERTRIEB:** Konami **TESTVERSION:** Beta vom November 2000 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** – **INTERNET:** www.konami.de **HARDWARE, MINIMUM:** Minimum: Pentium II/266, 32 MByte RAM, 2 MByte OpenGL-Grafikkarte **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium II/450, 64 MByte RAM, 16 MByte OpenGL-Grafikkarte



Mit der Faule-Eier-Kanone macht dem Grinch so schnell keiner was vor. (OpenGL, 800x600)

Der Grinch, der ist ein übler Wicht, er gönnt Euch das Weihnachten nicht!

Mit Reimen dieses Kalibers, wird Ihnen die Hintergrundstory des Grinch erzählt. Dieser grüne Typ hasst Weihnachten, und außerdem sind ihm gerade die Pläne für seine diabolischen Maschinen abhanden gekommen. Deswegen geht er nach Whostadt (sowie zugehörigem Wald und See), um dort Geschenke zu zerstören oder die Weihnachtspost durcheinander zu bringen.

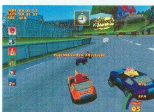
Sie unterstützen Ihn dabei, denn Kinder, die ihn drücken wollen, und eifrige Polizisten ziehen ihm Lebensenergie ab. Gut, dass er hüpfen wie klettern kann und dazu seine Maschinen benutzt wie den Tentakel-Kletterer oder den Faule-Eier-Werfer. Leider machen miese Grafik und hakelige Steuerung das Vergnügen fast zunichte. **(mash)**



Rennspiel für Fortgeschrittene und Profis

WOODY WOODPECKER RACING

ENTWICKLER: Universal Studios Interactive **VERTRIEB:** Konami **TESTVERSION:** Beta vom November 2000 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** – **INTERNET:** www.konami.de **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/233, 32 MByte RAM, 2 MByte Grafikkarte **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium III/500, 64 MByte RAM, 16 MByte Grafikkarte



Wer nicht hören will, muss fühlen: Auch Waffen setzen Sie gegen die Kontrahenten ein.

Der kanadische Buntspecht Woody Woodpecker und seine Freunde veranstalten lustige Rennen. Kann das gut gehen?

Die Antwort ist nein, denn bei dieser lieblosen Konsolen-Konvertierung fällt gleich im Einstiegsmenü die Aufforderung »Press Start« auf. Neben einem Einzelspiel und einem Meisterschafts- haben Sie auch den Such-Modus, bei dem Sie mit guter Fahrleistung weitere Strecken freischalten. Neben unterschiedlichen Autos finden Sie auch Waffen und Power-ups auf der Fahrbahn, mit denen Sie etwa besser beschleunigen. Das alles gerät dank der schlecht kontrollierbaren Gefährte zur Fieselübung für Geübte, grafisch reißt die Rennerei auch wenig. **(mash)**



SF-Simulation für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

HALCYON SUN

ENTWICKLER: Kuju Entertainment **VERTRIEB:** Freeloader.com **TESTVERSION:** Internet-Episoden 1 & 2 **SPRACHE:** Englisch (Deutsch in Vorbereitung) **MULTIPLAYER:** – **INTERNET:** www.freeloader.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/233, 64 MByte RAM, Direct3D-Karte **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium II/400, 128 MByte RAM, 16 MByte Grafikkarte

Ein netter Weltraum-Shooter und ganz umsonst? Gibt's nicht? Gibt's doch! Die ersten zwei Episoden dieses Spiels finden Sie exklusiv bei uns auf der CD A.



KAPITEL 1&2 AUF CD A

FAKTEN

- Kostenlos
- 2 Episoden auf CD A
- 5 Missionen pro Folge
- 10 Episoden von www.freeloader.com in Vorbereitung
- 2 Sorten Raketen

Die Nolledahner sind ein mieses Volk und wollen den Guten ans Leder. Das lassen die sich natürlich nicht gefallen.

Auf Seiten der Carolaner kämpfen Sie in der Rolle des Dru Avery gegen die Bösewichter. Unterstützung kommt von den Eridani, die eine Art Russen im Weltraum darstellen und sehr undurchsichtige Ziele haben. Um es gleich zu verraten: Nichts ist so, wie es scheint – sehr zum Verdruss von Dru, der ein Verhältnis mit der eridanischen Offizierin Rae Sherard hat.

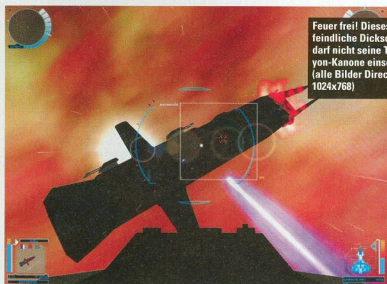
Im Weltall hört dich keiner schreien

Leise geht es da jedoch nicht zu, denn von Ihrem Kreuzer CSS Halcyon Sun, dem Namenspatron dieses Spiels, starten Sie zu vielfältigen Missionen. In Ihrem Pantera-Kampfflieger zerstören Sie Orbitalstationen, beschützen Bomber und hindern gegnerische Dickschiffe daran, mit einem Riesen-Energiestrahl Ihrer Flotte den Garaus zu machen. Hier ist zwar vielleicht nicht so viel los wie in »Freespace 2«, aber nicht viel weniger. Ganze Schiffsverbände kämpfen hier gegeneinander, während Sie sich mit deren Begleitschutz anlegen oder ein interstellares Minenfeld räumen.



Die gegnerischen Schiffe sehen dem Jäger BAC Lightning 2 sehr ähnlich.

»Nicht viel weniger los als in Freespace 2.«



Feuer frei! Dieses feindliche Dickschiff darf nicht seine Tachyon-Kanone einsetzen! (alle Bilder Direct3D, 1024x768)

Die Grafik verdient ein Extralob. Ohne jahrelang Künstler und Rechnerfirmen zu beschäftigen, gelangen hier den Entwicklern farbige Nebel und Lichteffekte, nett anzusehende Pötte und zünftige Explosionen. Auch die Zwischensequenzen in der Spielgrafik haben etwas für sich und sollen insgesamt in allen zwölf Episoden rund drei Stunden dauern. **(mash)**



Die Story wird in Zwischensequenzen weitererzählt, die in der Spiel-Engine ablaufen.

MARTIN SCHNELLE



So ein nettes Spiel – und ganz umsonst! Freeloader veröffentlicht alle zwei Wochen eine neue Episode mit fünf Einsätzen, und die ersten beiden finden Sie sogar auf unserer Cover-CD. Das Missions-Design könnte ausgefeilter sein, denn manche Aufträge stellen sich als harte Nüsse heraus, während andere in zwei Minuten erledigt sind. Doch die flotten Einsätze und die erstaunlich gut aussehende Grafik lassen dies nicht allzu deutlich zu Tage treten. Die Bewertung kann sich natürlich nur auf die ersten beiden Episoden beziehen. Ich kann nur dazu raten, einen Blick darauf zu werfen!

»Erstaunlich gut aussehende Grafik.«

WERTUNG HALCYON SUN

▲ PRO
- HÜBSCHE GRAFIK
- FLOTTES SPIEL
- MODERATE HARDWARE-ANFORDERUNGEN

▼ CONTRA
- MISSIONS-DESIGN

GRAFIK:	80
SOUND:	70
EINSTIEG:	80
KOMPLEXITÄT:	60
STEUERUNG:	70
MULTIPLAYER:	-

PC PLAYER SPIELSPASS 76

WER IST DIE SCHÖNSTE?

VIDEO GAMES

Alle wichtigen Infos rund um die Konsolenwelt – von Spielern für Spieler: Aktuelle News aus der Branche, Previews, Tipps & Tricks, Importe aus Japan und den USA und natürlich knallharte Tests – jeden Monat neu!

Deine Abovorteile:

- **Immer als Erster informiert**
- **Jede Ausgabe frei Haus**
- **Im Abo 14 % Preisvorteil gegenüber dem Kioskpreis**

HOL DIR DIE NEUE VG – FREI HAUS!

Jetzt zum Kennenlernen: Hol dir ein Gratisheft der Video Games! Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden und abschicken.
Wenn dir die Video Games gefällt und du den Luxus der Frei-Haus-Lieferung jeden Monat genießen willst, brauchst du nichts weiter zu tun. Du erhältst dann deine Video Games jeden Monat zum günstigen Abovorzugspreis.

Bitte den ausgefüllten Coupon senden an:
VIDEO GAMES, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 M nchen
oder unter:
Tel: 089/20959138 bestellen.
Fax: 089/200281-22
Mail: future@csj.de



„Mir ist bekannt, dass ich diese Bestellung innerhalb von zwei Wochen ohne Begründung bei unserem Abo-Service CSJ, Ickstattstraße 9, 80469 München per Brief, Fax oder E-Mail widerrufen kann. Die Frist beginnt mit dem unten angegebenen Bestelldatum, spätestens mit dem Tag des Zugangs der Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs."

Ja, ich möchte ein Gratisheft vorab testen. Wenn ihr innerhalb von acht Tagen nach Erhalt der Gratisausgabe nichts von mir hört, erhalte ich die Video Games jeden Monat per Post frei Haus mit ca. 14 % Preisvorteil (12 Ausgaben, pro Heft nur DM 5,60 anstatt DM 6,50 – Jahresabopreis DM 67,20; Schüler-/Studentenpreis DM 60,00). Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort
Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift an den Verlag weiterzugeben.

Datum, 1. Unterschrift
„Mir ist bekannt, dass ich diese Bestellung innerhalb von zwei Wochen ohne Begründung bei unserem Abo-Service CSJ, Ickstattstraße 9, 80469 München per Brief, Fax oder E-Mail widerrufen kann. Die Frist beginnt mit dem unten angegebenen Bestelldatum, spätestens mit dem Tag des Zugangs der Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs."

Datum, 2. Unterschrift CPP11

Geschicklichkeits-Denkspiel für Fortgeschrittene

KEEP THE BALANCE

ENTWICKLER: Item Multimedia **VERTRIEB:** JoWood/Infogrames **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **SPRACHE:** Englisch (Anleitung mehrsprachig) **MULTIPLAYER:** bis 2 (an einem PC) **INTERNET:** www.keepthebalance.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/133, 32 MByte RAM **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium II/300, 32 MByte RAM



Uff! Gerade rechtzeitig haben Sie das Gewicht auf der rechten Seite erhöht! Der Affe oben auf dem Balken ist schon gefährlich weit links ...

Dieses Spiel hat zwar auch eine Hintergrundstory, aber in Anbetracht ihrer Seltsamkeit und des begrenzten Platzes lassen wir die mal außen vor.

Viel wichtiger ist stattdessen, dass Sie sich nun eine überdimensionale Waage mit zwei Schalen vorstellen ...

Unten kommen auf zwei Förderbändern jede Menge Tiere, Menschen und Sensationen angefahren, die thematisch alle zum Oberbegriff Zirkus passen. Mit einem Katapult schießt man sie auf die Waage hinauf, wobei die Schalen sich je nach Gewicht neigen oder heben. Ihre Aufgabe ist es nun, die beiden Seiten exakt ins Gleichgewicht zu bringen – wobei Sie sich darauf verlassen dürfen, dass die Teile, die Sie dazu bräuchten, immer gerade nicht geliefert werden. Da hilft dann nur ein schnelles Hin- und Herjonglieren. Und wenn ein oben auf dem Waagebalken balancierender Affe herunterfällt, haben Sie das Spiel verloren. Nun, ich wusste schon immer, dass es nicht aufs Gewicht, sondern aufs Gleichgewicht ankommt!

Wäre ja alles nicht so schlimm, wenn die Objekte nicht oft ein ungeahntes Eigenleben entwickeln würden: Ein unberechenbarer Joker treibt sein Unwesen, Häschen hüpfen von selbst auf die Waage, Putzmänner fegen ihre Nachbarn aus der Schale, Krokodile fressen alles, was ihnen zu nahe kommt, und Kanonen räumen unter Umständen gleich die ganze Schüssel ab – der Super-GAU also! Andererseits können viele dieser Effekte mit etwas Geschick auch gezielt eingesetzt werden, und so entwickeln die sieben Level (mit je zehn aufeinander folgenden Schwierigkeitsgraden) erstaunlich viel Reiz und Motivation. **(jn)**

WERTUNG KEEP THE BALANCE — PC PLAYER — **SPIELSPASS 71**



JOE NETTELBECK

Seit Tetris gehört es zur Branchentradition, dass witzige und originelle Hektik-Tüftler meist aus Russland kommen – so auch diesmal wieder. Keep the Balance ist kein Titel, den man tagelang hintereinander spielt, aber er ist ein idealer Pausenfüller. Auch am Feierabend oder kurz zur Entspannung zwischendurch taugt er bestens. Was übrigens fast noch mehr für den gemeinen und chaotischen Zweispieler-Modus gilt. Okay, in fünf Jahren wird man das Teil nicht mehr kennen, aber bitteschön: In fünf Jahren kennt man vieles nicht mehr ...

»Wa(a)gen Sie es!«

Rennspiel für Fortgeschrittene und Profis

MOTOCROSS MANIA

ENTWICKLER: Deibus Studios **VERTRIEB:** Take 2 Interactive **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** bis 8 (Netzwerk/Internet) **INTERNET:** www.deibus.com, www.take2.de **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/266, 64 MByte RAM, 4-MByte-3D-Karte **HARDWARE, STANDARD:** Pentium II/400, 128 MByte RAM, 16-MByte-3D-Karte **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium III/600, 256 MByte RAM, 32-MByte-3D-Karte



In Bewegung wirkt die Grafik besser, als es dieses braungraue Bild vermuten lässt.

Deibus Studios gibt nicht auf. Und hat diesmal hoffentlich ein bisschen mehr Erfolg.

Das erste Spiel des Newcomers (»Edgar Torronteras' Extreme Biker«) kam mit einer originellen Aufmachung und einem clownesken Fahrer als Galionsfigur daher, hatte aber einige Steuerungsprobleme (siehe PC Player 12/99).

Diesmal hat man auf die Lizenzgebühren für Torronteras – den sowieso kein Mensch kennt – verzichtet und dafür die Steuerung verbessert. Die ist immer noch nicht vorbildlich, aber doch um einiges genauer als früher. Am Spielkonzept hat man wenig geändert, nach wie vor fahren Sie mit drei verschiedenen Motorrädern (125, 250, 400 ccm) in vier verschiedenen Wettbewerben (Baja, Freestyle, Supercross und Motocross) um Sieg und Schönheitspunkte. Doch wenn Sie konkurrenzfähig bleiben wollen, genügt es nicht, einfach nur zu siegen, Sie müssen auch alle möglichen Stunts machen. Sie erhalten dann Geld und verbessern damit Ihr Motorrad. **(uh)**



Dieser Fahrer macht einen »Cancan«-Tanzschritt auf dem Motorrad.

WERTUNG MOTOCROSS MANIA — PC PLAYER — **SPIELSPASS 70**



UDO HOFFMANN

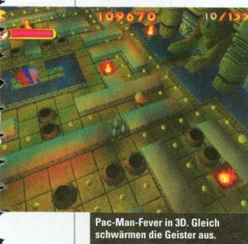
Die Grafik ist nicht mehr die schönste, die Steuerung ist immer noch etwas zu sensibel. Sonst aber macht es Freude. Die Strecken geraten originell und abwechslungsreich, die Computergegner verdienen den Zusatz Gegner, das Tuning an der Maschine will wohl überlegt sein und jede Motorklasse fährt sich auch anders. Technisch ist das Rennspiel nicht so perfekt wie die »Motocross Madness«-Serie, aber es enthält mehr Ideen. Nur vom Titel, der sich ganz bewusst an das Microsoft-Spiel anlehnt, kann dies nicht behauptet werden.

»Tiefgang und kleine Fehler.«

Geschicklichkeitsspiel für Einsteiger

PAC-MAN ADVENTURES IN TIME

ENTWICKLER: Creative Asylum/Minds Eye **VERTRIEB:** Hasbro Interactive **TESTVERSION:** Importversion **SPRACHE:** Englisch (Deutsch in Vorbereitung) **MULTIPLAYER:** bis 2 (an einem PC), bis 4 (Internet, Netzwerk) **INTERNET:** www.creative-asylum.com/pac.html **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/266, 32 MByte RAM **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium II/350, 64 MByte RAM, 3D-Grafikkarte.



Pac-Man-Fever in 3D. Gleich schwärmen die Geister aus.

Lust auf was Süßes? Wenn Ihnen Lebkuchen und Stutenkerle nur noch ein gelangweiltes »Burp!« entlocken, dann ziehen Sie sich doch diese Hardcore-Niedlichkeit rein.

Das neue Labyrinth-Gemampfe mit dem 80er-Jahre-Phänomen Pac-Man ist dermaßen bunt und herzig, dass es jedem harten Action-Burschen die Fußnägel aufrollt.

Bei Hasbros jüngster Vergangenheits-Bewältigung wird der spielerische Kern des großen Klassikers behutsam restauriert, angereichert und in ein neues 3D-Gehege gebettet. Der ebenso gelbe wie notorisch grinsende Pac-Man mampft sich bei seinen neuen »Adventures in Time« durch 50 Labyrinthe in vier Epochen. In den nächsten Level geht es erst, wenn alle Pillen aufgegessen sind. Erwischen Sie eine der raren Power-Pastillen, dürfen die hartnäckigen Verfolger-Geister einige Sekunden lang vernascht werden. Sofern die dazugehörige Anzeige ausgefüllt ist, kann Pac-Man auch über seine Häscher springen.

Bei der niedlichen 3D-Ansicht sehen Sie nur einen Ausschnitt des Spielfelds, der gescrollt wird. Wer den authentischen 2D-Look bevorzugt, schaltet einfach per Leertaste auf eine flache Draufsicht um. Sporadische Minispielchen erhellen den Pac-Alltag, dessen Fortschritte sich nach jedem Level speichern lassen. **(hl)**



Viele Labyrinthe haben mehrere Etagen.

WERTUNG
PAC-MAN ADVENTURES IN TIME
PC PLAYER
SPIELSPASS **65**



HEINRICH LENHARDT

Der herzhaft-entnervende »Happa-happa«-Mampfsound, die hartnäckigen Geister ... schwelg, da werden wohlige Erinnerungen wach. Die neue Pac-Man-Version macht nicht nur Spiele-Rentnern Spaß, denn das 20 Jahre alte Spielprinzip wurde mit 3D-Labyrinthen und knuffiger Grafik liebevoll aufgemotzt. Stattliche Level-Anzahl und sanft steigender Schwierigkeitsgrad trösten darüber hinweg, dass Anspruch und Abwechslung nicht gerade eine Party feiern. Operation gelungen – Pac Man lebt.

»Liebevoll aufgemotzt.«

Geschicklichkeitsspiel für Einsteiger

PULLERALARM

ENTWICKLER: Westka Entertainment **VERTRIEB:** CDV **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** – **INTERNET:** www.tvtotal.de, www.cdv.de **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/166, 16 MByte RAM **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium II/400, 64 MByte RAM


Dieses Sofa ist leider besetzt. Schluck, schluck, schluck!

Links, rechts, schluck, zuck! Stefan Raab ist flink und wendig. Wenn er trotzdem mit der Putzfrau kollidiert, kostet das zwei Leben: sein eigenes und ihres. Er hat allerdings sieben davon, während seine Gegenspieler dafür gleich in ganzen Horden vorkommen.

Sieben? Hm ... das wird der wahre Grund sein, weshalb auch Wauzis und anderes Geviech zu den Erzfeinden von unserem Steffili gehören. Egal, Chefredakteur Manfred wird sich über die Köterhatz allemal freuen. Im Übrigen besteht der Sinn des Lebens darin, auf den Sofas herumzusitzen und Bierflaschen auszutrinken. Auch wenn Elke Mops-Engerling das nicht gern sehen wird.

Wer trinkt, muss natürlich auch, äh, na, Sie wissen schon. Deshalb dürfen Sie, sobald der namensgebende Pulleralarm erschrillt, den bedrängten Trankesbruder in eines der verstreuten Häuschen steuern. Sie können es auch lassen, das nützt aber nichts, leider. Raabigramme, Raab-in-Gefahre und andere Unaussprechlichkeiten lauern in Fernsehern oder Musikinstrumenten.

Einbahnstraßen, Wasserwege, Stoppschilder und einige andere Extras gehören auch zum Inventar. Wer die mitgelieferten sechs Level bezwungen hat, darf weitere aus dem Internet herunterladen, wie zum Beispiel die Bundeskanzler-Mission. Die gefiel uns schon deshalb am besten, weil dort zur berüchtigten »Ho' mir mal«-Musik auch ein paar schluckende Schröders ihr Unwesen treiben.

Natürlich ist das Spiel völlig behämmert, ob Sie dafür also einen Fuffi aus dem Fenster werfen, müssen Sie schon selbst wissen. Aber irgendwie, wenn Sie wie ich eine gewisse Ader für Bizarres haben, dann muss ich Ihnen ganz im Vertrauen sagen: Das Teil hat was, komischerweise ... **(jn)**

WERTUNG PULLERALARM PC PLAYER — SPIELSPASS **44,4**



JOE NETTELBECK

Fragen über Fragen: Was geschieht, wenn man seinen Stefan absichtlich nicht zum Klo führt? Ich hab's probiert, doch leider verhindert die Zeitbegrenzung ausgedehnte Experimente. Da war »The Sims« aber schon weiter, nicht wahr (bös grins)? Warum explodieren die Gegner, wenn sie aufeinander treffen? Ist das so ähnlich wie bei Wollsocken, die bekanntlich auch eine kritische Masse haben (weshalb immer nur einzelne Exemplare im Schrank sind)? Weshalb bloß trinkt Schröder uns das schöne Bier weg? Muss er denn so viele Alimente zahlen? Und wenn wir schon mal dabei sind: Wieso fallen eigentlich die Aktien ständig? Okay, das gehört nicht hierher, aber vielleicht weiß es ja zufällig jemand?

»Ho' mir mal 'ne Flasche Bier ... «

Geschicklichkeitsspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

BIG BROTHER THE GAME 2

ENTWICKLER: Witan Entertainment **VERTRIEB:** Infogrames **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** – **INTERNET:** www.bigbrother-game.de **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/133, 32 MByte RAM **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium II/300, 64 MByte RAM



Budget Breaker: Unter den Blinden ist der mit dem Hühnerauge König.

Vier ist nicht unbedingt mehr als eins, das könnte man als Lehre aus der jüngsten Versoftung des TV-Quotenrenners Big Brother ziehen.

Denn zwar sind diesmal vier Spiele enthalten (im Unterschied zu dem einen Pac-Man-Klon des Vorgängers), aber ... Tja, aber das allein reißt den Hecht eben auch nicht aus dem Karpfenteich. Der interessanteste Beitrag des Quartetts ist wohl noch »Budget Breaking«, bei dem von oben herunterfallende Lebensmittel mit einer Einkaufstüte aufzufangen wären. Banal wie Bananenmus, aber immerhin haben Sie hier noch den Anreiz, dass die Einkaufspreise sich schließlich exakt zum Wochenbudget summieren müssen. »Do the Dishes« funktioniert nach demselben Prinzip, nur dass hier einer der Hausbewohner (Sie dürfen sich Ihren Liebling aussuchen) herunterfallendes Geschirr auffängt. Außerdem gibt es natürlich kein Budget. Ein gar nicht einfaches Schiebe-Puzzle (»Take 12«) ist das dritte Spiel im Bunde dieses Trio Infernale. Geboten werden Szenen aus dem Container, untermalt mit denkwürdigen Dialogen der abgebildeten Personen. Wer sich bei allen drei Teilen geschickt genug anstellt und deshalb einen Schlüssel ergattert, bekommt als vierten Kandidaten das Bonusspiel »Photo Fun« freigeschaltet, wobei es sich um eine Moorhuhn-Variante mit Kamera handelt. Was soll ich sagen? Ich ziehe die Fernsehshow vor. Und zwar bei weitem! **(jn)**


Do the Dishes: Harry als Großgeschirrjäger.

WERTUNG BB: THE GAME 2 PC PLAYER — SPIELSPASS **11,1**



JOE NETTELBECK

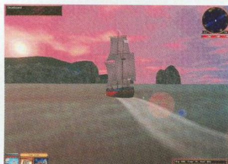
Wenn Sie schon immer mal den Unterschied zwischen richtigem Ramsch und ehrlichem Trash sinnlich erfahren wollten, dann haben Sie jetzt die Gelegenheit dazu: Das neue Big-Brother-Spiel gehört nämlich in die erste, das oben stehende »Pulleralarm« in die zweite Kategorie. Okay, Meister im Ausbeuten von langbärtigen Spielprinzipien sind beide, aber das Elend beginnt bei BB schon damit, dass es sich selbst auch noch ernst nimmt. Zudem fehlt der leicht anarchisch angehauchte Charme der Raabologie hier völlig. Aber was soll's, wer das Spiel kauft, dem geht es ohnehin um ganz andere Dinge, insofern kann ich mich eigentlich nur mit einem munteren »Viel Spaß!« verabschieden.

»Allein, mir fehlen die Worte ...«

Rollenspiel für Fortgeschrittene und Profis

SEA DOGS

ENTWICKLER: Akella **VERTRIEB:** Bethesda Softworks **TESTVERSION:** Importversion 1.0 **SPRACHE:** Englisch **MULTIPLAYER:** – **INTERNET:** seadogs.bethsoft.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/233, 64 MByte RAM, 3D-Karte **HARDWARE, STANDARD:** Pentium II/400, 128 MByte RAM, 16 MByte 3D-Karte **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium III/700, 256 MByte RAM, 32 MByte 3D-Karte



Das Ende einer Kaperfahrt: Bei Sonnenuntergang nähern wir uns schwer beladen dem Heimathafen.

Sid Meyers »Pirates!« steht seit bald 15 Jahren in fast jeder Sammlung der besten Computerspiele aller Zeiten.

Höchste Zeit also, dass der geniale Genre-Mix eine zeitgemäße Neuauflage in 3D erfährt. Ein erster Versuch dazu erreicht uns jetzt aus Russland. Sea Dogs protzt nicht nur mit über 40 Schiffsklassen, Rollenspiel- und Adventure-Elementen, sondern auch mit komplexen Wirtschafts-, Diplomatie- und Physikmodellen.

Grundsätzlich spielen sich die Seehunde in etwa wie das große Vorbild. Zu Beginn versuchen Sie mit einem Schiff, einem Kaperbrief und etwas Geld die frühneuzeitliche Karibik unsicher zu machen. Dabei steht es Ihnen frei, ob Sie den Weg eines Händlers, Freibeuters oder gar Piraten einschlagen. Es zählt nur der finanzielle, soziale und (das ist neu) auch der rollenspieltechnische Aufstieg. Gleichzeitig werden Sie über Missionen und Gespräche mit Nichtspielercharakteren in eine spannende Hintergrundgeschichte hineingezogen.

Sowohl optisch als auch akustisch überzeugt Sea Dogs und steckt alle bisherigen Piratenspiele locker in die Tasche. So verströmt das Spiel genau dieselbe unverwechselbare Freibeuter-Atmosphäre wie seinerzeit Pirates!

Eine gelungene Neuauflage eines genialen Klassikers also? Ein Blick auf den Wertungskasten lässt Sie hier wohl eher einen Haken vermuten – richtig geraten! Ob Steuerungsmängel, Grafikfehler, Soundprobleme oder gar Löcher in der Story: Eine ganze Armada von kleinen Ungereimtheiten stört den erwünschten Spielfluss. Sea Dogs wirkt in der getesteten Verkaufsversion schlicht und einfach nicht ausgereift. Bis zur Marktreife hätte das Spiel noch ein bis zwei Monate weiterentwickelt werden müssen, was nun hoffentlich noch mit ein paar Patches nachgebessert wird. **(luc)**

WERTUNG
SEA DOGS

SPIELSPASS
65



LUC MARTIN

Dass Sea Dogs ausgerechnet von Bethesda vertrieben wird, kann fast kein Zufall sein. Zu frappierend sind die Ähnlichkeiten mit Daggerfall. Genau wie beim besagten Rollenspiel krankt auch das innovative und fast schon zu ambitionierte Spieldesign dieser Piratensimulation an unzähligen kleinen Detailmängeln, die dazu führen, dass die Kapitänskarriere einfach nicht so richtig in Fahrt kommt. Aber allen Unbillen zum Trotz werde ich Sea Dogs zu Ende spielen, derweil einen Patch herbeisehnen und hoffen, dass es dem für nächstes Jahr angekündigten Morrowind besser ergeht.

»Kommt nicht in Fahrt.«

Inserenterverzeichnis

Fußballmanager und Actionspiel für Einsteiger

EUROLEAGUE FOOTBALL

ENTWICKLER: Dinamic Sports **VERTRIEB:** RTL Entertainment **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** bis 2 (Actionspiel, an einem Rechner) bis 99 (Manager) **INTERNET:** www.dinamic.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/150, 32 MByte RAM, Direct3D-Grafikkarte **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium/233, 64 MByte RAM, Direct3D-Grafikkarte, Gamepad



Den armen Tormann umspielt und locker zum 13: 0 eingelocht – willkommen zum Schützenfest.

Leicht machen es die RTL-Fußballer ihren Fans wirklich nicht. Zuerst legen sie mit »Anpfiff« einen interessanten aber unausgereiften Manager vor, der auf Grund seiner Bugdichte sogar einer Rückholaktion zum Opfer fiel.

Nun folgt eine weitere Fußballsimulation die zwar ambitioniert ist, aber trotzdem einen faden Eindruck hinterlässt.

»Euroleague Football« bietet zum Spartarif gleich zwei sowohl separat als auch einzeln betreibbare Spiele: Der Managerpart halst Ihnen gemäß alter Genre-Sitte den Job des Managers und Trainers eines europäischen Fußballvereins auf. Sie kümmern sich um die üblichen Aufgaben, als da wären Stadionausbau, Mannschaftsaufstellung, taktisches Training, Transfermarkt, Vereinsfinanzen und so weiter. Hübsch: Wer es mag, darf den gesamten Finanzkrempel dem Rechner überlassen und sich auf das Coachen des Teams konzentrieren.

Der Clou ist: Nach dem Anpfiff dürfen Sie auch als Spieler mitmischen und Ihren Verein mittels Gamepad oder Tastatur eigenhändig in obere Tabellengefilde schießen. Dies ist nicht sonderlich schwer, denn der hölzern animierte Computergegner ist derart untalentiert, dass zweistellige Resultate an der Tagesordnung sind. Und da so eine Endlos-Serie haushoher Kantersiege schnell anödet, dürften Sie wohl alsbald zur beschleunigten Matchdarstellung umschalten – um sich dann bei der biederen Vereinsmeierei kaum besser zu amüsieren. **(md)**



MANFRED DUY



Und wieder einmal wurde eine geniale Idee verschenkt. Ich wollte zwar schon immer mal den Job eines Spielertrainers ausüben, aber so macht die Sache keinen Spaß. Den recht soliden Managerteil würde ich mir ja trotz seiner Bedienungsmängel noch gefallen lassen, gleiches gilt für das sperrige Online-Handbuch. Das 3D-Spiel aber enttäuscht auf ganzer Linie: Selbst durch einfachste Körpertäuschungen lässt sich der Gegner samt Tormann problemlos narren, zweistellige Ergebnisse und eine wahre Elfmeterflut sind an der Tagesordnung. Dazu kommen verzögert ausgestoßene Kommentare, die meist das beschreiben, was schon längst zu sehen war: »Dies war ein Rückpass« – und dieses Spiel ist ein Fehlschuss!

»Ein Fehlschuss!«

Fußballmanager für Profis

MEISTERTRAINER SAISON 2000/01

ENTWICKLER: Sports Interactive **VERTRIEB:** Eidos Interactive **TESTVERSION:** Verkaufsversion 3.85 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** bis 16 (nacheinander an einem PC, Netzwerk) **INTERNET:** www.eidos.de **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/133, 32 MByte RAM **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium II/400, 256 MByte RAM



Die Mannschaft lässt sich nach vielen Attributen sortieren – leider sind jeweils nur wenige sichtbar.

Mit dem »MeisterTrainer« liegt uns eine eingedeutschte und leicht aktualisierte Version des in England seit Jahren äußerst populären »Championship Manager« vor.

Leider sind bei der Germanisierung des Kickermanagers die Originalnamen der Spieler in der Kabine geblieben – nicht nur bei den deutschen Teams, sondern in allen Profiligen der 26 zur Wahl stehenden Nationen. Als Trainer verwalten Sie nur Ihre Mannschaft, jeder Transfer muss vom Verein abgesegnet werden, der Stadionausbau findet ohne Ihr Zutun statt. Das einzig wirklich interessante Feature ist das Reserveteam, in dem Sie jungen Profis Spielpraxis bieten und ausgediente Stars parken können. Auch die Fülle an Taktiken ist lobenswert, weil sie je nach Fähigkeiten Ihrer Spieler völlig unterschiedliche Erfolgschancen bietet. Leider werden viele an der indiskutabel schlechten Bedienung scheitern und vor der enttäuschenden Präsentation zurückschrecken. Im Schneckentempo schleicht sich das Programm von einem Spieltag zum nächsten, Ihre Einflussmöglichkeiten beschränken sich dabei auf das Wesentliche. **(Alex Brante/md)**



Die Programmierer favorisieren die 4-4-2-Aufstellung.



ALEX BRANTE



Vor nicht mal einem Jahr habe ich mich an dieser Stelle über den Vorgänger ausgelassen. Meine Meinung hat sich seitdem nicht geändert. Die Ladezeiten sind exorbitant, die Matchdarstellung unerträglich und die Menüführung tückisch. Ohne die Originalnamen wird es noch schwerer, jeder Position den richtigen Spieler zuzuordnen. Eigentlich müsste ich dazu alle Infoseiten zu jedem Profi ausdrucken und mich dann entscheiden. Ich weiß von ein paar Fans da draußen, die ich mit dieser Wertung verärgern werde – ich bewundere aber deren engelhafte Geduld.

»Exorbitante Ladezeiten.«

GIB MIESEN SPIELEN KEINE CHANCE!



PC PLAYER

- Knallharte Tests
- Zwei fetzige CDs
- Brandheisse Exklusiv-Berichte

3 HEFTE FÜR NUR 15 MARK



SPAREN SIE MEHR ALS 49%

- *Sie erhalten die neue PC Player als einer der Ersten*
- *Jede Ausgabe kommt frei Haus*
- *15% Preisvorteil gegenüber dem Kioskpreis*

Den ausgefüllten Coupon bitte an:

PC PLAYER
Aboservice CSJ
Postfach 14 02 20
80452 München

oder per Telefon 089-209 591 38, Fax 089-200 281 22 oder E-Mail future@csj.de bestellen.

HOLEN SIE SICH 3 AUSGABEN FÜR NUR 15 MARK

Schluss mit den Tagträumereien! Wir sagen Ihnen, welche Spiele Ihr hart verdientes Geld wert sind und welche besser im Sondermüll enden sollten. Testen Sie uns! Einfach den Coupon ausfüllen und der Briefträger bringt Ihnen die nächsten drei PC-Player-Ausgaben an die Tür. Also, worauf warten Sie noch?

the future network

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von zehn Tagen bei PC Player, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt drei Tage nach Datum des Poststempels Ihrer Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Ja, ich möchte PC PLAYER kennenlernen. Bitte schicken Sie mir die nächsten 3 Ausgaben zum Probe-Abo-Vorzugspreis von nur 15 Mark. Sollten Sie eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus – für 100,80 Mark (pro Heft nur 8,40 Mark anstatt 9,90 Mark, 12 Ausgaben pro Jahr). Damit spare ich 15% gegenüber dem Kioskpreis. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück.

Name, Vorname ______________________

Straße, Nr. ______________________

PLZ, Ort ______________________

Datum, 1.Unterschrift ______________________

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift an den Verlag weiterzugeben

Widerrufsgarantie: Die Vereinbarung kann ich innerhalb von zehn Tagen bei PC Player Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt drei Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift: ______________________

CPP11

PC PLAYER *Das Test-Magazin: klar ▪ kritisch ▪ kompetent*

www.pcplayer.de

Wirtschaftssimulation für Einsteiger und Fortgeschrittene

F1 OFFICIAL TEAM MANAGER


Sponsoring: Sie müssen Ihren Rennwagen möglichst komplett mit Werbebannern zupflastern.

ENTWICKLER: EA Sports **VERTRIEB:** Electronic Arts **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** – **INTERNET:** www.electronicarts.de **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/233 MMX, 64 MByte RAM **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium II/266, 128 MByte RAM, 8 MByte 3D-Karte

Sie finden echte Formel-1-Rennen langweilig? Ach ja? Dann haben Sie diesen Manager noch nicht gespielt.

Wecken Sie den Flavio Briatore in sich, dann liegt vielleicht auch Ihnen bald eine Naomi in den Armen.

Oder trieben Frau Campbell etwa andere Gründe in die Arme des betagten Casanovas? Etwa sein Geld? Wer sich lange genug mit dieser Formel-1-Manager-Simulation beschäftigt, weiß: Ja, das muss es gewesen sein. Denn der Job ist nicht sexy.

FAKTEN

- Beginnt mit der Saison 1999
- Alle echten Fahrer und Teams sind im Spiel dabei
- Vermutlich auch viele echte Sponsoren
- Kein Schwierigkeitsgrad

Manager-Menetekel

Das Spiel beginnt mit der 99er Saison. Ihre sechs wichtigsten Angestellten (die beiden Piloten, Testfahrer, technischer Leiter, Chef-Designer, kaufmännischer Leiter) und der Firmenchef schicken Ihnen in holprigem Deutsch Begrüßungsmails, in denen Sie Ihnen zum neuen Job gratulieren und ihre eigenen Ziele beschreiben. Dabei differenzieren die Jungs erstaunlich wenig. Egal, ob Sie nun einem Michael Schumacher bei Ferrari oder einem Marc Gené bei Minardi vorstehen, Ihr Hauptfahrer will immer um den Sieg mitfahren. Beide schreiben identische Texte. Seltsam. Ähnlich uninspiriert verläuft Ihre eigene Tätigkeit: Sie teilen Ihrem Chefdesigner Entwickler zu, mit denen er über neue und hoffentlich bessere Spoiler oder Luftleitbleche brütet, verlängern die Verträge mit Ihren leitenden Angestellten, suchen nach Motoren- oder Elektroniklieferanten für die nächste Saison oder schreiben Sponsoren an, auf dass diese Ihrem Rennstall finanziell unter die Arme greifen. Höhepunkte sind natürlich die Rennen, auf die Sie aber traurigerweise wenig Einfluss haben und die sich auch nur bedingt an der Realität orientieren. In einer 60-minütigen Trainings-Session bemühen Sie sich unter Schmerzen, mit Hilfe von fünf Parametern das optimale Set-Up herauszufinden, unmittelbar danach erfolgt die Qualifikation und das Hauptrennen. **(uh)**



Im Cockpit von Jacques Villeneuve: So grau wie die Grafik sind auch die Rennaussichten, ist Ihr Fahrer zur Hälfte des Rennens doch schon drei Mal überrundet worden. (alle Bilder 800x600)


Wer ein Rennen nicht in Echtzeit verfolgen will, betrachtet diese formschöne Zeitraffertabelle.

UDO HOFFMANN



Dieser Manager verlässt sich nur auf eins: Mit der wohlklingenden Formel-1-Lizenz möglichst viele Rennsportfreunde anzulocken. Mit seiner umständlichen Steuerung, der bescheidenen Aufmachung und einer realitätsfernen Formel-1-Simulation (haben Sie schon einmal ein Rennen gesehen, in dem nach fünf, sechs Runden die ersten Fahrer überrundet werden?) wird er dieses Ziel aber vermutlich nicht erreichen. Denn hier ist das Formel-1-Managment ungefähr so anregend wie ein achtstündiger Bürotag als Aktensortierer im Finanzamt Herne 2.

»Liebloser Manager.«

WERTUNG F1 OFFICIAL TEAM MANAGER

▲ PRO
- INTERESSANTES THEMA

▼ CONTRA
- UMSTÄNDLICHE BEDIENUNG
- UNREALISTISCHE RENNEN
- EINFLUSSMÖGLICHKEITEN ERSTAUNLICH GERING

GRAFIK:	50
SOUND:	60
EINSTIEG:	70
KOMPLEXITÄT:	60
STEUERUNG:	50
MULTIPLAYER:	-

PC PLAYER SPIELSPASS **46**

Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis



JAGGED ALLIANCE 2: UNFINISHED BUSINESS

ENTWICKLER: Sir Tech **VERTRIEB:** Innonics **TESTVERSION:** Beta vom November 2000 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** – **INTERNET:** www.innonics.de **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/133, 32 MByte RAM **HARDWARE, STANDARD:** Pentium/166 MMX, 64 MByte RAM, PCI/AGP-Grafikkarte **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium II/350, 64 MByte RAM, 4-MByte-Grafikkarte, 350 MByte frei auf Festplatte


Fort-Erstürmung auf Deutsch – nieder mit dem Generalissimus!

Auf lange Sicht gibt es offenbar doch noch Hoffnung, denn die deutsche Fassung von »Unfinished Business« reiht sich in einen Trend ein, der schon vor etwa zwei Jahren erste zarte Blüten trieb: Die Lokalisierungen werden allmählich besser!

Doch zunächst kurz zum Spiel selbst: Es geht darum, eine kleine Söldnerarmee zu steuern, und zwar in Gruppen bis zu jeweils sechs Personen. Verwendung findet dabei eine Engine mit isometrischer Perspektive, die je nach Lage zwischen Echtzeit- und rundenbasiertem Modus wechselt. Solange nämlich keine Gegner in der Nähe sind, läuft die Invasion in Echtzeit, ansonsten wird automatisch rundenweise weitergekämpft. Ziel der ganzen Veranstaltung ist die Beseitigung einer neuerlichen Gefahr für den Kleinstaat Arulco.

Mehr dazu können Sie in unserem Test der englischen Fassung (PCP 13/2000) nachlesen, hier geht es vor allem um die Besonderheiten der deutschen Version. Und die bestehen in erster Linie in einer wirklich ansprechenden Übersetzungs- und Vertonungsarbeit, die man einer eher kleinen Firma wie Innonics eigentlich gar nicht zugetraut hätte. Zumal hier ja doch ziemlich viele Sprachsamples zu bearbeiten waren. Aber anscheinend setzt sich bei den Herstellern generell allmählich die Einsicht durch, dass hingeschluderte Lokalisierungen letzten Endes nur am eigenen Ast sägen. Prima, kann man da nur sagen und: Weiter so! **(jn)**


Ab geht's ins Abenteuer!

WERTUNG JA 2: UNFINISHED BUSINESS (DEUTSCH) PCPLAYER — **SPIELSPASS 81**

JOE NETTELBECK



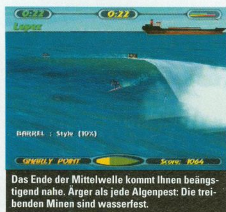
Das Spiel an sich ist natürlich nach wie vor dasselbe, aber ich muss zugeben, dass ich in Bezug auf die deutsche Lokalisierung erhebliche Bedenken hatte. Doch die haben sich zum Glück nicht bestätigt, dies muss hier ganz klar gesagt werden. Im Gegenteil, die diversen Söldner klingen eigentlich alle ziemlich überzeugend! Gut, wir haben natürlich nicht jeden der Burschen einzeln ausprobiert, aber unter unseren Stichproben waren keine Ausreißer dabei. Darüber hinaus sind auch die übrigen Texte offenbar einwandfrei übersetzt, so dass dem Spielspaß in deutscher Sprache nichts entgegensteht.

»Gut gelungen!«

Sportspiel für Fortgeschrittene und Profis

CHAMPIONSHIP SURFER

ENTWICKLER: Krome Studios **VERTRIEB:** Mattel Interactive **TESTVERSION:** Importversion **SPRACHE:** Englisch **MULTIPLAYER:** bis 4 (an einem PC) **INTERNET:** www.championshipsurfer.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/233, 32 MByte RAM, 4-MByte-Grafikkarte **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium II/400, 64 MByte RAM, 16-MByte-Grafikkarte



Das Ende der Mittelwelle kommt Ihnen beängstigend nahe. Ärger als jede Algenpest: Die treibenden Minen sind wasserfest.

Brett statt Browser – hier wird noch auf echtem Salzwasser gesurft. Wer eine originelle Bereicherungen des PC-Sportspielangebots sucht, packt bei »Championship Surfer« die Badehose ein.

Auf tückischen Wellen tänzelnd führen Sie Tricks aus, um Punkte zu scheffeln – eine Art »Tony Hawk geht ins Wasser«. Auch die steile Lernkurve erinnert an manche Skateboard-Simulation, die in letzter Zeit vom Konsolenlager herüberwehte. Als wasserfester Wellenreiter müssen Sie »nur« vier Feuerknöpfe beherrschen, um die knapp 50 Tricks auszuführen. Allerdings ist es ausgesprochen schwer, sich überhaupt auf dem Brett zu halten – gluck, schon liegt unser Beach Boy im Wasser! Gamepad und Geduld sind wichtige Voraussetzungen, um ein Gefühl fürs Gleichgewicht zu bekommen. Jeder der zehn Level hat unterschiedliche hohe Wellen, die mal nach links und mal nach rechts brechen. Zu allem Überfluss treiben hier auch noch Hindernisse im Wasser, die selbst Adria-gestählten Badeurlaubern Angst und Schrecken einflössen. Kollisionen mit Tauchern, Kisten, Minen und anderem Unrat heben Sie genauso vom Brett wie ungeschickte Wellenseitwärts-Bewegungen.

Für jeden Level bleiben zwei Minuten Zeit zur Punktesammlung, jede Taucheinlage verbraucht kostbare Sekunden. Zu Beginn sind nur zwei von zehn Stränden zugänglich. Die restlichen Level verdienen Sie sich durch das Erreichen von Mindestpunktzahlen im Arcade-Modus. **(hl)**



Die 3D-Grafik erlaubt äußerst unpraktische Nahansichten – klarmachen zum Salzwasser fassen.

WERTUNG CHAMPIONSHIP SURFER PCPLAYER — **SPIELSPASS 59**

HEINRICH LENHARDT



Aloha-weh: Bis der Surfbrett-Aufstieg gemeistert und das erste Kunststück geglückt war, hatte ich den halben Pazifik leer getrunken. Jeder Nachwuchs-Surfer sollte sich auf eine Leidenszeit als Wasserbombe einstellen. Kaum gelingt mal ein Manöver, rauscht man sogleich in eines der spät erkennbaren Hindernisse hinein. Schon der erste Level ist dadurch ungebührlich schwer, doch nach der ersten halben Stunde rührt sich so etwas wie Motivation. Anspruchsvolle Steuerung und schick wogende 3D-Wellen geben dem Exoten einen gewissen Reiz.

»Aloha-weh!«

Action-Adventure für Einsteiger

TIMELINE

ENTWICKLER: Timeline Computer Entertainment **VERTRIEB:** Eidos Interactive **TESTVERSION:** Importversion 1.0 **SPRACHE:** Englisch **MULTIPLAYER:** – **INTERNET:** www.timelineworlds.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/266, 64 MByte RAM **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium III/450, 128 MByte RAM, 16-MByte-Grafikkarte



Von hinten an Wachen heranschleichen, das erinnert nur auf den ersten Blick an »The Dark Project«.

Michael Crichtons letzter Roman »Timeline« hat bereits eine Menge Staub aufgewirbelt – ein nach diesem Stoff »gedrehtes« Adventure hätte also alle Chancen, die es nur wollte.

Um sie zu nutzen, müsste es freilich auch ein richtiges Abenteuer sein. Aber was uns hier präsentiert wird, ist ein Programm, das man neuen Rechnern als Anschauungsmaterial beilegen könnte – damit es Leuten, die noch nie mit Computerspielen zu tun hatten, als Tutorial dient.

Die Story deckt sich dabei mehr oder weniger mit der des Romans. In einem Satz komprimiert: Ein wissenschaftlicher Stoßtrupp reist per Zeitmaschine ins Mittelalter zurück, um einen der ihren zu retten, der dort verschollen ist.

Manches an dieser Story bleibt wirr und unerklärt, viel mehr ins Gewicht fällt aber der langweilige Spielfluss. Mit einem Pferd durch enge Gassen galoppieren und nicht mit dem Kopf an Firmenschilder stoßen, bei einem Turnier Ritter aus dem Sattel hebeln und allersimpelste »Rätsel« lösen, das ist die Kost, aus der Timeline gemacht ist. Erst ganz zum Schluss erreicht das Spiel einen Schwierigkeitsgrad, mit dem andere Adventures beginnen.

Die Grafik kann dabei durchaus einigermaßen gefallen (auch wenn man die Nahtstellen des virtuellen Raumes allzu deutlich sieht). Und an der Sprachausgabe gibt es ebenfalls nichts auszusetzen. Das beste am Spiel ist aber wohl, dass die US-Taschenbuchausgabe des Romans beiliegt.

Generell dürfen wir dem Hersteller raten: Kaufen Sie für das nächste Mal die Storydesigner von Black Isle/Bioware sowie einen Adventure-Experten! Oder sagen Sie wenigstens von vornherein, dass Sie Spiele für Nichtspieler machen wollen ... **(jn)**



JOE NETTELBECK



»Fatal banal!«

Normalerweise hat der Schwierigkeitsgrad keine Auswirkungen auf die Note. Wenn man ein Adventure aber in einem Zweidrittel-Arbeitstag durchspielen kann, dann sieht die Sache doch anders aus. Hinzu kommt hier noch ein äußerst erbärmlicher Abspann sowie der Umstand, dass die Rätsel nicht nur einfach, sondern meist geradezu banal sind. Und wenn Sie tatsächlich mal irgendwo Probleme haben, dürfen Sie fast drauf wetten, dass der Fehler nicht bei Ihnen, sondern beim Design zu suchen ist. Schade, denn das Spiel ist optisch durchaus akzeptabel, und aus der Story hätte man auch was machen können ...

Adventure für Fortgeschrittene

REAL MYST

ENTWICKLER: Cyan **VERTRIEB:** Mattel Interactive **TESTVERSION:** Importversion 1.0 **SPRACHE:** Englisch **MULTIPLAYER:** – **INTERNET:** www.realmyst.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/450, 64 MByte RAM **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium III/600, 128 MByte RAM



Der Leuchtturm im ewigen Regenwetter der Schiffs-Insel – na, kennt ihn noch jemand?

Bald sieben Jahre ist es jetzt her, dass ein mysteriöses Puzzle-Adventure aus dem Hause Cyan Spieler und Werbestrategen gleichermaßen verblüffte.

Für die Branche ist dies eine fast unermesslich lange, mehrere Generationen umfassende Zeitspanne. Umso wunderbarer, dass der Longseller-Klassiker in seiner hauptsächlich grafisch renovierten Neufassung immer noch erstaunlich frisch wirkt. Okay, das First-Person-3D erweist sich als ungewöhnlich hungrig in Sachen Hardware und ruckelt auf Zweier-Pentiums zum Steinerweichen – aber wir haben es hier ja auch nicht mit einem Shooter zu tun.

Im Unterschied zur Originalversion können Sie nun stufenlos in alle Richtungen marschieren und schauen, was sich an manchen Stellen doch als hilfreich erweist. Zudem wirkt der Ablauf dadurch einfach sehr viel flüssiger. Die Rätsel sind natürlich ebenso dieselben geblieben wie die Story: Ein geheimnisvoller Poet kann Welten erschaffen, indem er sie in Büchern beschreibt. Man kann diese Welten (na ja, eher sind es kleine Inseln) sogar mit Hilfe des Buches betreten. Das geht eine Weile gut, aber eines Tages eben doch schief!

Der Spieler, den es lange danach auf ein solches Eiland verschlägt, muss nun herausfinden, was geschah, indem er sich Stück für Stück Zugang zu weiteren Inseln verschafft und so die Hinweise und Puzzleteile allmählich zu einem kompletten Bild zusammensetzt. Wer schließlich alle Aufgaben erledigt hat, darf übrigens in dieser Version auch noch eine Bonus-Insel besuchen. **(jn)**



JOE NETTELBECK



»Alt aber oho!«

Eigentlich hielt ich die Idee einer aufpolierten Neuauflage von »Myst« ja für eher abwegig, aber beim Praxistest musste ich dann doch zugeben, dass das Spiel in modernisierter Verpackung locker mit manchem mithalten kann, was heutzutage erstmals veröffentlicht wird (siehe etwa den oben stehenden Timeline-Test). Es hat schon seine Gründe, warum gerade Myst damals diesen großen Erfolg verbuchen konnte, während all die vielen Nachahmer mehr oder weniger floppten – der wichtigste und auch heute noch gültige dürfte sein, dass das Spiel eben gründlich durchdacht und äußerst logisch ist. Natürlich werden alte Hasen wenig damit anfangen können, denn auch mit einem Bonus-Level bleibt Myst halt Myst. Wer es aber noch nicht kennt, darf nun zugreifen!

Was soll ich spielen?

Aktuelle Empfehlungen der Redaktion

Action

Counter-Strike

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
ST VOYAGER: ELITE FORCE	88	10/2000
COUNTER-STRIKE	88	1/2001
GUNMAN CHRONICLES	82	12/2000
Budget-Tipp: Unreal Tournament (30 Mark)	*87*	*9/99*

Rennspiele

Colin McRae Rally 2

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
COLIN MCRAE RALLY 2	88	1/2001
GRAND PRIX 3	87	9/2000
NEED FOR SPEED 5	86	5/2000
Budget-Tipp: Driver (30 Mark)	*83*	*11/99*

Sport(Action)

NHL 2001

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
NHL 2001	92	12/2000
FIFA 2001	91	13/2000
NBA 2000	89	1/2000
Budget-Tipp: NBA Live 2000 (30 Mark)	*89*	*1/2000*

Strategie (Runden)

PG: Untern. Barbarossa

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
JAGGED ALLIANCE 2	87	6/99
HEROES OF M&M 3	85	6/99
PG: UNT. BARBAROSSA	82	10/2000
Budget-Tipp: Jagged Alliance 2 (20 Mark)	*87*	*6/99*

Action-Adventures

Rune

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
NO ONE LIVES FOREVER	90	13/2000
ALICE	84	1/2001
RUNE	83	12/2000
Budget-Tipp: System Shock 2 (30 Mark)	*90*	*1/99*

Adventures & Rollenspiele

Diablo 2

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
BALDUR'S GATE 2	92	12/2000
DIABLO 2	90	8/2000
ESC.F.MONKEY ISLAND	83	13/2000
Budget-Tipp: Baldur's Gate – Die Saga (50 Mark)		*2/99*

Simulationen

Crimson Skies

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
MECH WARRIOR 4	88	1/2001
CRIMSON SKIES	86	11/2000
TACHYON – THE FRINGE	85	7/2000
Budget-Tipp: Mech Warrior 3 (30 Mark)	*82*	*7/99*

Strategie (Echtzeit)

C&C: Alarmstufe Rot 2

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
SACRIFICE	85	13/2000
C&C: ALARMSTUFE ROT 2	85	11/2000
SUDDEN STRIKE	82	11/2000
Budget-Tipp: Homeworld (40 Mark)	*85*	*11/99*

Wirtschaft & Aufbau

Zeus

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
CALL TO POWER 2	85	13/2000
HERRSCHER D. OLY: ZEUS	82	12/2000
CULTURES	78	10/2000
Budget-Tipp: Die Siedler 3 (20 Mark)	*83*	*1/99*

TOPODERFLOP

Jeder Redakteur darf an dieser Stelle per Pfeilwertung ausdrücken, ob ihn ein Spiel privat interessiert. Diese Wertungen sind völlig subjektiv und spiegeln daher auch Genrevorlieben wieder. Bei Ausgaben mit einem umfangreichen Testteil beschränken wir uns auf die wichtigsten Titel des Monats.

SPIEL	PUNKTE	SEITE	MANFRED DUY	UDO HOFFMANN	DAMIAN KNAUS	LUC MARTIN	JOE NETTELBECK	JOCHEN RIST	MARTIN SCHNELLE	STEFAN SEIDEL	THOMAS WERNER
Diablo 2 X-Mas Edition	90	98	↑	→	↑	→	↑	→	↑	↑	↑
Colin McRae Rally 2	88	112	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑
Counter-Strike	88	138	→	↑	↑	↑	↑	↑	–	–	↑
Mech Warrior 4	88	126	↑	↑	→	→	↑	↑	↑	–	↑
American McGee's Alice	84	78	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑
Star Trek DS 9: The Fallen	82	104	→	→	↑	→	→	↓	–	–	→
Jagged Allinace 2: Unfinished Business 2 (deutsch)	81	152	↑	↑	→	↑	↑	↓	–	–	→
Technomage	81	100	↑	–	→	↑	↑	→	–	↑	→
B 17: The mighty Eighth	79	94	↓	↑	→	↓	→	→	↑		→
Pro Rally 2001	77	118	→	↑	→	→	→	→	→	→	→
Halcyon Sun	76	142	→	→	→	→	–	→	↑	→	–
Patrizier 2	76	90	↑	→	↑	↑	↑	→	→	→	→
Wer wird Millionär?	75	110	→	↑	↑	↓	↓	↓	↑	→	↑
Tomb Raider: Die Chronik	74	84	↑	→	→	↓	→	→	→	→	→
Bleifuss Offroad	73	135	↓	↑	→	→	→	→	–	→	→
Fur Fighters	73	108	→	→	→	→	→	→	–	→	→
Tiger Woods 2001	72	125	↑	↓	→	↓	→	→	–	→	↓
Keep the Balance	71	153	↑	–	→	–	↑	→	–	–	–
Motocross Mania	70	144	→	→	→	↓	–	↓	–	→	–
Mumie, Die	66	96	→	↓	→	–	→	→	→	↓	→
Pac-Man Adventures in Time	65	145	→	↓	→	↓	↓	→	–	↓	→
Real Myst	65	144	→	↓	↓	→	↑	→	↓	↓	↓
Return to Pirate's Island 2	65	136	→	↓	↓	→	→	→	–	↓	→
Sea Dogs	65	147	→	→	→	↑	→	↑	–	–	→
Donald Duck Quack Attack	64	122	↓	–	→	–	→	↓	–	↓	↓
Dracula 2: Die letzte Zufluchtsstätte	64	132	↓	–	→	→	→	→	→	↓	→
Dschungelbuch: Groove Party	64	122	↓	→	→	↓	→	→	↑	↓	→
Aladdin: Nasiras Rache	63	122	→	–	→	–	→	→	→	↓	→
Snow Storm	63	92	→	→	→	–	–	→	–	–	–
Project IGI	61	106	→	↓	↓	→		↓	↓	–	→
Sternenfahrer von Catan	60	134	→	→	→	↓	→	↓	–	→	→
Championship Surfer	59	152	↓	–	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
Emergency Police	59	141	↓	–	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
Jetfighter 4	58	137	↓	↓	→	→	↓	→	→	↓	↓
Kingdom under Fire	57	124	→	↓	↓	→	→	→	–	↓	↓
Dirt Track Racing	56	122	→	↑	↓	→	↓	→	↓	→	↓
Grinch, The	51	141	→	↓	–		→	↓	→	↓	–
Euroleague Football	47	148	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
F1 Manager Official Team	46	150	↓	→	→	↓	→	↓	→	↓	→
Pulleralarm	44,4	146	↓	↓	↓	↓	→	↓	↓	↓	↓
Squad Leader	41	133	↓	↓	↓	→	↓	↓	↓	↓	↓
Timeline	39	153	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
Meistertrainer 00/01, Der	34	148	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
Woody Woodpecker Racing	27	141	↓	↓	–	↓	–	↓	↓	↓	–
Big Brother: The Game 2	11,1	146	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓

DIE BESTEN SPIELE DER LETZTEN DREI AUSGABEN

SPIELENAME	GENRE	PUNKTE	AUSGABE
NHL 2001	Sport	92	12/2000
Baldur´s Gate 2 (deutsch)	Rollenspiel	91	13/2000
FIFA 2001	Sport	91	13/2000
No One Lives Forever	Action-Adventure	90	13/2000
Superbike 2001	Rennspiel	87	12/2000
Crimson Skies (deutsch)	Action-Simulation	86	12/2000
Links 2001	Sport	86	13/2000
Outcast DvD	Action-Adventure	86	12/2000
Call to Power 2	Wirtschaftssimulation	85	13/2000
Command & Conquer: Alarmstufe Rot 2	Strategie	85	11/2000
Sacrifice	Action-Strategie	85	13/2000
PGA Championship Golf 2000	Sport	84	11/2000
Escape from Monkey Island	Adventure	83	13/2000
Rune	Action-Adventure	83	12/2000
Gunman Chronicles	Action	82	12/2000
Herrscher des Olymp: Zeus	Aufbauspiel	82	12/2000
Sudden Strike	Strategie	82	11/2000
SWAT 3: Close Quarter Battle Elite Edition	Action	82	13/2000


FIFA 2001


No One Lives Forever

HALLOFFAME

Z



Mit entsprechend schlauen Fahrern ausgerüstet waren Fahrzeuge eine formidable Waffe, vor allem diese APCs.

Roboter, die sich mit Raketentreibstoff betrinken und Heavy Metal hören? Ein Spiel, das nur auf einen Buchstaben hört? Richtig, »Z«!

Die Bitmap Brothers aus England genießen dank Klassikern wie »Speedball« und »Xenon 2« Kultstatus. 1996 versuchten sie sich an einem Echtzeit-Strategiespiel.



Zwischen den Missionen zeigte Z stark erheiternde Zwischensequenzen.

Und schon damals machten die Designer zunächst durch massive Terminverschiebungen auf sich aufmerksam. Mit vier Jahren Verspätung kam »Z« in die Geschäfte.

Die Bitmap Brothers gingen dabei einen völlig anderen Weg als »Command & Conquer«, »WarCraft 2« und Konsorten. Statt Basenbau gab es fertige Gebäude auf dem Schlachtfeld, anstelle von exzessivem Ressourcen-Management mussten Sie auf der recht kleinen Karte möglichst schnell Bezirke durch die Berührung einer Flagge erobern. Und alle Fabriken, Radarstationen und so weiter gehörten ab diesem Moment Ihnen, ebenso kurz vor der Fertigstellung stehende Fahrzeuge und Einheiten.

Frust statt Lust

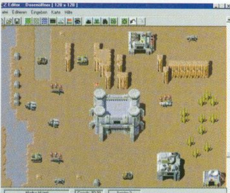
Die Meinungen über Z waren sowohl in der Presse als auch bei den Käufern stark geteilt. Während die eine Seite es als Strategie-Innovation des letzten Jahrtausends in den Himmel (weit über die Stratosphäre hinaus) lobte, schwoll bei anderen die Zornesader ob der Künstlichen Intelligenz der eigenen Truppen. Diese taten nämlich bei weitem nicht das, was sie sollten. Die Wegfindungs-Routine benutzte grundsätzlich die Straßen – sehr ärgerlich, wenn die Fahne direkt vor dem eigenen Blechkumpel steht und er stattdessen außen herum läuft. Darüber hinaus konnte es passieren, dass eine nahe gelegene Fabrik gerade einen Jeep ausspuckt, der unmittelbar nach der Akquirierung des Abschnitts besagten Roboter umpustet und somit das Gebiet wieder für den Computer annektiert.

Das hohe Zufallselement überdeckte zudem die durchaus fähige CPU-Intelligenz, die menschliche Gegner häufiger ins Schwitzen brachte. Ein wenig entschädigten dafür die für damalige Verhältnisse gut gerenderten Videos, die zwei demotivierte Transportschiff-Pilotenblechschädel zeigten und ziemlich witzig waren – mit typisch britischem Humor samt vielen geleerten Rocket-Fuel-Bierbüchsen.

Ganze anderthalb Jahre später kam dann eine recht umfangreiche Missions-CD unter dem wahnsinnig innovativen Namen »Z Expansion Set« heraus, die einige Bedienungsmängel reparierte, aber das Hauptmanko des Spiels nicht beseitigte: Immer noch war Z ein zufallsabhängiger Strategie-Actiontitel, der so manchen Käufer an den Rand des Irrsinns brachte. **(mash)**



Die VGA-Auflösung lief zwar auf schwachen Rechnern, brachte aber viel zu wenig Übersicht.



Die Missions-CD hatte auch einen Karten-Editor für Mehrspieler-Level.

WUSSTEN SIE ...

... dass Z mit ganzen vier Jahren Verspätung erschien?
... dass die Missions-CD zu Z noch mal knapp eineinhalb Jahre brauchte?
... dass die Missions-CD zumindest einige der Kritikpunkte ausräumen konnte?
... dass es eine Platinum Edition gab, die ein T-Shirt, eine CD mit geschnittenen Renderszenen und einen Anhänger enthielt?
... dass die angekündigte Amiga-Version nie herauskam?
... dass der Vertrieb Warner Interactive später zu GT Interactive mutierte, der wiederum von Infogrames gekauft wurden?

Z

- **Erstveröffentlichung:** 1996
- **System:** PC
- **Hersteller:** Bitmap Brothers/Warner Interactive
- **Historisch wertvoll, weil ...**

... es einen völlig neuen Weg der Echtzeit-Strategie beschritt.
... die Computer-KI alles in allem recht fähig war.
... die Render-Sequenzen superwitzig ausfielen.
... Hardware-Hersteller in aller Welt sich freuten, weil so viele Benutzer ihre Mäuse gegen den Monitor warfen.



JAHRESINHALT 2000*

Jahresrückblick 2000

Alle Tests auf ainen Blick

Spiel	Test in	Wertung	Seite
Bombing the Reich	1/2000	52	152
24 Stunden von LeMans	2/2000	64	164
3D Hunting Extreme	9/2000	17	125
3-D Ultra Pinball Achterwahn	11/2000	47	137
4X4 Evolution	13/2000	61	119
Action-Man: Jagd auf Dr. X	2/2000	23	146
Age of Empires 2 (deutsch)	1/2000	88	192
Age of Empires 2: The Conquerors	10/2000	88	106
Age of Wonders	1/2000	73	130
Age of Wonders (deutsch)	4/2000	76	167
Airfix Dogfighters	12/2000	54	118
Alchemist, The	10/2000	40	114
Allegiance	6/2000	83	144
Alpha Centauri: Alien Crossfire (deutsch)	2/2000	81	122
Alpha Centauri: Alien Crossfire	1/2000	80	184
AMA Superbike	1/2000	77	153
America's Toughest 18	2/2000	52	135
Ancient Conquest	5/2000	43	135
Anpfiff: Der RTL-Fußballmanager	12/2000	40	166
Anstoss 3	3/2000	86	96
Arcatera: Die dunkle Bruderschaft	7/2000	70	98
Army Men: Air Tactics	7/2000	56	116
Army Men: Toys in Space	1/2000	59	140
Army Men: World War	7/2000	49	155
Asheron's Call	2/2000	80	154
Asterix und Obelix gegen Caesar	2/2000	19	114
Atari Arcade Hits 1	4/2000	50	151
Atlantis 2	2/2000	61	128
Attack of the Saucermen	3/2000	38	109
Attila	1/2000	28	155
Autobahn Raser 3	13/2000	57	107
Autobahn Total	3/2000	17	114
Axis & Allies: Iron Blitz Edition	4/2000	58	168
Baldur's Gate 2 (deutsch)	13/2000	91	100
Baldur's Gate 2	12/2000	92	90
Bang! Gunship Elite	10/2000	68	121
Battle Isle: Der Andosia Konflikt	12/2000	71	150
Battleship 2 Surface Thunder	12/2000	62	168
Battlezone 2 (deutsch)	4/2000	88	152
Beach Head 2000	10/2000	32	127
Bfris	2/2000	15	114
BHunter	1/2000	19	148
Blair Witch Vol. 2:	13/2000	59	124
Legende von Coffin Rock	12/2000	70	146
Blair Witch Volume 1: Rustin Parr			
Bowlda Dash	1/2000	54	155
Bowling, Darts, Minigolf	3/2000	23	114
Break Out	12/2000	59	168
Broken Land, The	11/2000	38	153
Bundesliga Stars 2001	11/2000	80	144
Business Tycoon	6/2000	70	116
Bust-a-move 4	2/2000	32	163
C&C 3: Feuersturm	5/2000	84	120
Caesars Palace 2000	12/2000	22	168
Call to Power 2	13/2000	85	88
Carmaggedon TDR 2000	11/2000	66	148
Carnivors 2	1/2000	51	154
Catz 4	7/2000	22	123
CEO of the Future	8/2000	44	117
Championship Manager 99/00	4/2000	38	131
Chess Master 7000	1/2000	80	166
Civilization: Call to Power (DVD)	5/2000	85	151
Cleopatra: Queen of the Nile	9/2000	85	139
Close Combat 4: Battle of the Bulge	2/2000	70	112
Close Combat: Invasion Normandy	12/2000	68	166
Cluedo Der Rätselmeister	2/2000	62	147
Cold Blood	11/2000	68	140
Combat Flight Simulator 2	12/2000	68	144
Combat Mission	9/2000	72	136
Command & Conquer: Alarmstufe Rot 2	11/2000	85	100
Cool Pool	2/2000	55	122
Cossacks	12/2000	69	128
Crash	12/2000	52	172
Creatures 3	1/2000	75	142
Crimson Skies (deutsch)	12/2000	86	154
Crimson Skies	11/2000	86	114
Croc 2	4/2000	70	164
Crusader of Might and Magic	2/2000	66	161
Cultures	10/2000	78	118
Daikatana	7/2000	76	104
Dark Project 2: The Metal Age	5/2000	87	102
Dark Reign 2	8/2000	73	112
Days of Oblivion 2	1/2000	28	152
Deep Fighter	10/2000	72	94
Deer Hunter 3	1/2000	39	163
Delta Force 2	1/2000	82	122
Delta Force: Land Warrior	13/2000	80	116
Demolition Racer	4/2000	57	150
Demon Spawn Akuma	7/2000	32	143
Demonworld 2	13/2000	45	97
Descent 3: Mercenary	2/2000	81	121
Deus Ex	8/2000	91	126
Deutschland Europameister 2000	7/2000	14	137
Devil Inside	5/2000	52	160
Diablo 2	8/2000	90	118
Die Hard Trilogy 2	5/2000	55	141
Dino Crisis	8/2000	80	104
Diplomacy	2/2000	38	157
Dirt Track Racing:Sprint Cars	13/2000	59	103
Disciples Sacred Lands	3/2000	69	142
Dogz 4	7/2000	22	123
Dr. Brain: Aktion Reaktion	2/2000	60	122
Dr. Brain: Der helle Wahnsinn	2/2000	42	122
Dracula – Resurrection	4/2000	68	128
Dragon Fire	10/2000	40	136
DSF Allstar Tennis	9/2000	32	117
DSF Ultimate Golf	9/2000	50	111
DSF World Fußball Manager	5/2000	57	132
Duck Hunter Pro	4/2000	20	141
Dukes of Hazzard	9/2000	58	110
Dunkle Manöver: Operation Schattenspiele	8/2000	59	110
Earth 2150 2.0	6/2000	87	139
Earth 2150: The Moon Project	11/2000	80	138
Earthworm Jim 3D	1/2000	72	190
Egypt 2: Die Prophezeihung Helipolis	12/2000	49	124
Eisenbahn.exe	4/2000	24	163
Enemy Engaged: Comanche vs. Hokum	5/2000	75	124
Escape from Monkey Island	13/2000	83	126
Euro 2000	7/2000	84	114
Europa Universalis	13/2000	73	121
Everest	3/2000	35	108
Everquest: Ruins of Kunark	7/2000	86	102
Evil Islands	12/2000	75	106
Evolva	5/2000	76	112
Extreme Boards & Blades	4/2000	17	130
Extreme Bullriding	1/2000	24	164
Extreme Rodeo	6/2000	25	117
Extreme Tennis	4/2000	35	130
Extreme Watersports	1/2000	11	148
Extreme Wintersports	4/2000	24	169
F/A-18E Super Hornet	3/2000	66	207
F1 2000	6/2000	62	140
F1 Championship Season 2000	13/2000	69	120
F1 World Grand Prix 99	7/2000	68	136
FIFA 2001	13/2000	91	92
Final Curse	13/2000	51	122
Final Fantasy 8	3/2000	85	90
Flanker 2.0	1/2000	37	149
Fluch der Azteken, Der	6/2000	35	153
Flughafen Manager	4/2000	58	170
Fly 2K	7/2000	55	128
Flying Heroes	7/2000	61	122
Ford Racing	2/2000	47	131
Forgotten, The: It Begins	7/2000	44	135
Formel 1 99	2/2000	55	150
Fox Sci-Fi Pinball	7/2000	37	154
Freespace 2 (deutsch)	2/2000	86	117
Fritz 6	1/2000	90	166
Frogger 2: Swampy's Revenge	12/2000	69	110
Frontschweine	13/2000	72	125
Full Strength Strongman Competition	6/2000	16	149
Fünf Freunde auf Schatzsuche	3/2000	61	137
Funk Flitzer	2/2000	67	151
Fussball 2000	13/2000	61	122
Fußball Manager Bundesliga 2001	11/2000	66	156
Gabriel Knight 3 (deutsch)	2/2000	80	163
Gabriel Knight 3	1/2000	80	114
Galaga	12/2000	27	143
Gifty: Ein Geschenk des Himmels	13/2000	73	114
Gold & Ruhn: Der Weg nach El Dorado	13/2000	56	145
GPlayer	13/2000	63	121
Grand Prix 3	9/2000	87	118
Grand Prix World	4/2000	70	142
Ground Control	8/2000	83	92
Gunlok	13/2000	70	102
Gunman Chronicles	12/2000	82	156
Gunocide 2	9/2000	38	140
Gunship!	5/2000	87	148
Half-Life: Opposing Force	1/2000	88	186
Handkerchief	10/2000	41	114
Hang Sim	2/2000	63	119
Harley Davidson Race across America	1/2000	38	147
Hazard	3/2000	37	105
Heavy Metal F.A.K.K. 2	10/2000	83	100
Heroes Chronicles	13/2000	72	91
Heroes of Might & Magic 3: The Shadow of Death	6/2000	82	118
Herrscher des Olymp: Zeus	12/2000	82	120
Hidden & Dangerous: Fight for Freedom	1/2000	73	146
High Tech Start-Up	1/2000	68	112
Hitman: Codename 47	13/2000	76	104
Homeworld: Cataclysm	11/2000	81	154
Hot Wheels Stunt Driver	9/2000	40	140
Hype – The Time Quest	1/2000	73	141
Ibiza Comic Poker	4/2000	17	132
Icewind Dale	9/2000	86	130
Imperium der Ameisen	10/2000	73	108
Imperium Galactica 2	3/2000	74	138
Indiana Jones und der Turm von Babel	1/2000	85	176
Infestation	9/2000	59	112
Insane	13/2000	79	110
Interstate '82	1/2000	81	94
Invasion Deutschland	12/2000	24	149
Invictus	3/2000	68	106
Jagdverband 44	10/2000	17	126
Jagged Alliance 2: Unfinished Business	13/2000	81	112
Jane's F/A-18	3/2000	75	102
Jane's United States Air Force	1/2000	79	136
Jugular Street Luge Racing	6/2000	48	151
Ka'roo	10/2000	45	114
Käfer total	4/2000	68	154
Karpov Schachschule	2/2000	58	123
Kicker Fussballmanager 2	13/2000	80	108

*Den restlichen Heftinhalt 2000 finden Sie als pdf.-Datei auf der Begleit-CD-A.



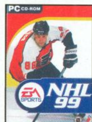
Killer Loop	2/2000	70	156
King of Dragon Pass	5/2000	39	157
KISS: Psycho Circus	9/2000	78	126
Klomanager, Der	5/2000	33	131
Königreich – Das 8. Jahrhundert	9/2000	25	125
Konung: Legends of the North	11/2000	46	124
Legend of Lotus, The	7/2000	9	135
Lego Racer	1/2000	42	144
Lego Rock Raiders	1/2000	42	183
Legoland	12/2000	60	143
Lemmings Revolution	6/2000	72	156
Lightbringer	7/2000	42	135
Links 2001	13/2000	86	140
Links LS 2000	2/2000	86	152
Linux – Spiele & Games	5/2000	41	122
Little Kings	3/2000	46	114
Live Wire	4/2000	55	171
Longest Journey, The	4/2000	82	124
Lula Flipper	3/2000	41	111
Madden NFL 2000	1/2000	75	162
Madden NFL 2001	11/2000	76	157
Mah Jongg 2	3/2000	68	116
Majesty	5/2000	72	128
Mankind 1.5	2/2000	22	126
Martian Gothic: Unification	7/2000	60	110
MDK 2	7/2000	85	138
Mech Warrior 3 Pirate's Moon	2/2000	83	144
Mensch ärgere Dich nicht	5/2000	53	163
Mercedes Benz Truck Racing	11/2000	80	150
Messiah (deutsch)	6/2000	86	127
Messiah	2/2000	85	138
Metal Fatigue	4/2000	82	136
Metal Gear Solid	12/2000	80	134
Metal Knight	4/2000	41	169
Michelle Kwan Figure Skating	4/2000	30	169
Microsoft Baseball 2000	2/2000	70	165
Microsoft Baseball 2001	8/2000	68	139
Microsoft Flight Simulator 2000 Professional Edition	1/2000	77	161
Midtown Madness 2	12/2000	80	130
Might & Magic 8	5/2000	75	108
Mind Rover	10/2000	58	112
Mini Golf	5/2000	49	130
Minigolf 3	7/2000	15	149
Missile Command	4/2000	65	151
Monopoly Jahrtausend-Edition	3/2000	67	117
Moorhuhn 2	10/2000	45	134
Morpheus	1/2000	45	183
Motocross Madness 2	7/2000	78	144
MTV Skatboarding	12/2000	68	170
Mühle 3D	6/2000	40	139
Myst: Masterpiece Edition	2/2000	68	135
Nacht der Schurken, Die	2/2000	68	127
Nacht der Vampire, Die	5/2000	21	130
Nascar 2000	8/2000	77	108
NBA 2000	1/2000	89	100
Need for Speed Porsche (deutsch)	6/2000	86	125
Need for Speed Porsche	5/2000	86	136
Nerf Arena Blast	3/2000	65	144
Nettron	1/2000	30	139
New Tetris	1/2000	65	192
NHL 2001	12/2000	92	102
No one lives forever	13/2000	90	130
Nox (deutsch)	4/2000	82	167
Nox	3/2000	82	120
Odyssee: Auf der Suche nach Odysseus	8/2000	57	138
Operation Mittelmeer	5/2000	32	130
Operational Art of War (deutsch)	1/2000	69	154
Othello de Luxe	3/2000	43	114
Outcast DvD	12/2000	86	172
Outforce, The	11/2000	65	112
Outrage	1/2000	59	167
Pacific Warriors	12/2000	35	154
Panzer General 4	10/2000	82	128
Paris 1313	12/2000	42	143
Parkan: Die imperialen Chroniken	5/2000	31	123
Passion Pinball	4/2000	23	132
PGA Championship Golf 2000	11/2000	84	136
Phoenix	1/2000	72	156
Pinball Revolution	2/2000	63	146
Pizza Connection 2	12/2000	75	160
Planescape: Torment	2/2000	85	108
Planescape: Torment (dt.)	3/2000	89	115
Player Manager 2000	7/2000	48	150
Pro Bodyboarding	13/2000	36	144
Pro Pinball: Fantastic Journey	2/2000	75	120
Puzzle Trouble	4/2000	50	157
Puzzled	9/2000	51	140
Q*bert	3/2000	68	108
Rache der Sumpfhühner, Die	6/2000	28	143
Rache der Sumpfhühner, Die Add-on	10/2000	25	135
Rainbow Six: Covert Operations	12/2000	67	112
Rainbow Six: Rogue Spear – Urban Operations	6/2000	77	114
Rally Championship	1/2000	82	150
Rally Masters	6/2000	78	128
Ran Trainer 3	2/2000	33	132
Reach for the Stars	11/2000	67	110
Renegade Racers	4/2000	61	153
Resident Evil 3: Nemesis	12/2000	73	126
Respect Inc.	2/2000	48	132
Risiko 2	4/2000	78	160
Rising Sun	4/2000	63	152
Road Wars	10/2000	35	126
Roland Garros 2000	7/2000	53	148
Roland Garros French Open Paris 1999	2/2000	65	129
Rollcage 2	6/2000	68	142
Rollercoaster Tycoon: Loopy Landscapes	10/2000	79	140
Ronja Räubertochter	5/2000	60	130
RTL Box Manager	4/2000	41	123
Rubik's Games	1/2000	58	165
Rugby 2001	12/2000	46	124
Ruhm & Reichtum	12/2000	58	118
Rune	12/2000	83	140
Sacrifice	13/2000	85	136
Sammy Sosa High Heat Baseball 2001	8/2000	86	139
Sanity: Aiken´s Artefact	12/2000	78	138
Satanica	4/2000	52	162
Schach 2000	4/2000	37	132
Scrabble	3/2000	66	116
Seafight 2	1/2000	28	164
Search & Rescue 2	10/2000	62	97
Septerra Core	1/2000	75	126
Seven Kingdoms 2 (deutsch)	1/2000	78	148
Shadow Watch	6/2000	31	151
Shanghai: 2nd Dynasty	1/2000	74	182
Sheep	13/2000	81	134
Shogun: Total War	6/2000	78	136
Siedler 3 Gold	5/2000	85	162
Siedler: Hiebe für Diebe	13/2000	59	144
Silkolene Honda Motocross GP	4/2000	44	149
SimCity 3000 Deutschland	7/2000	80	112
Simon the Sorcerer 3D	13/2000	62	142
Sims, The	3/2000	80	126
Sims: Das volle Leben	11/2000	80	133
Skat 2000	1/2000	44	164
Skispringen 2000	3/2000	40	116
Skydive	4/2000	32	130
Slamtilt Resurrection	5/2000	68	151
Slave Zero	2/2000	74	130
Soulbringer	7/2000	75	124
South Park Rally	3/2000	65	141
South Park: Chef's Luv Shack	2/2000	70	118
Space Clash	4/2000	48	150
Spec Ops 2	1/2000	77	184
Speedy Eggbert	5/2000	50	163
Spirit of Speed 1937	2/2000	42	117
Sprechender Schachweltmeister	2/2000	70	123
Star Trek Voyager: Elite Force	10/2000	88	122
Star Trek: Armada	5/2000	82	154
Star Trek: Conquest online	9/2000	80	138
Star Trek: Der Aufstand	1/2000	65	158
Star Trek: Klingon Academy	8/2000	78	134
Star Trek: New Worlds	11/2000	65	134
Star Trek: Starfleet Command – Captain's Edition	12/2000	72	139
Star Trek: Trivia Challenge	9/2000	65	135
Star Wars: Force Commander	5/2000	81	92
Star Wars: Pit Droids	1/2000	76	98
Starlancer (deutsch)	7/2000	82	128
Starlancer	6/2000	83	120
Starship Soldiers	6/2000	63	150
Starship Troopers	13/2000	63	123
Steel Beasts	12/2000	64	164
Stone Age	1/2000	39	154
Submarine Titans	10/2000	63	130
Sudden Strike	11/2000	82	126
Sumpfhuhn.de	11/2000	21	137
Super 1 Karting Simulation	7/2000	65	134
Super Taxi Driver	13/2000	20	103
Superball	13/2000	21	140
Superbike 2000	4/2000	89	144
Superbike 2001	12/2000	87	100
Supreme Snowboarding	1/2000	77	138
Suzuki Alstare Extreme Racing	7/2000	60	130
SWAT 3: Close Quarters Battle	2/2000	83	98
SWAT 3: Close Quarters Battle Elite Edition	13/2000	82	119
Sydney 2000	10/2000	47	110
Tachyon – The Fringe	7/2000	85	118
Tarzan	2/2000	69	116
Team Alligator	3/2000	72	112
Tennis Duo	3/2000	35	137
Terminus	9/2000	54	114
Test Drive 6	2/2000	45	131
Thandor	2/2000	74	158
Theme Park World	1/2000	82	104
Theocracy	4/2000	69	158
Tie Break Tennis 2	4/2000	13	132
Tiger Woods PGA Tour Golf 2000	5/2000	75	153
Tiny Tiger	1/2000	50	164
Tomb Raider 4	2/2000	80	102
Tonic Trouble	1/2000	77	110
Tony Hawk´s Pro Skating 2	13/2000	74	96
Top Shot	4/2000	25	130
Total Annihilation Kingdoms: Iron Plague	7/2000	69	149
Toy Story 2	3/2000	65	134
Traitors Gate	5/2000	43	158
Triple Play 2001	6/2000	78	152
Trivial Pursuit Jahrtausend-Edition	3/2000	62	117
Tuskegee Fighters	10/2000	53	137
Twisted Minds 2	6/2000	65	147
Tyrian 2000	10/2000	28	114
Tzar	5/2000	69	152
UEFA Championsleague 99/2000	5/2000	71	142
UEFA Manager 2000	6/2000	62	148
Ultima 9 (deutsch)	5/2000	83	100
Ultima 9	2/2000	79	90
Ultima Online: Renaissance	7/2000	85	116
Ultimate Hunt Challenge	7/2000	43	135
Urban Chaos	2/2000	73	124
Urlaubsraser	7/2000	60	154
Vampire: Die Maskerade Redemption	8/2000	80	98
Vampire: Die Maskerade Redemption Version 1.1	10/2000	83	98
Venezia	10/2000	61	138
Verkehrsgigant Gold	11/2000	74	122
Verkehrsgigant, Der	4/2000	74	120
Vikings	5/2000	25	157
Virtual Pool Hall	3/2000	88	110
Virtual Sailor	10/2000	58	141
Virtual Skipper	6/2000	66	126
Völker Mission Pack	1/2000	81	144
Völker Online, Die	7/2000	71	152
V-Rally 2	12/2000	49	116
Wallstreet Manager 2001	12/2000	62	153
Wallstreet Tycoon	6/2000	52	132
Warcraft 2 battle.net	1/2000	82	139
Warcraft battle.net	4/2000	82	141
Warlords Battlecry	9/2000	67	108
Wartorn	13/2000	41	144
Westfront: Operation Sealion	1/2000	57	154
Wheel of Time	1/2000	81	118
Wild Wild West: The Steel Assassin	5/2000	73	116
Wings of Destiny	1/2000	48	139
Wizards & Warriors	11/2000	78	118
Word Up	1/2000	43	165
Wumbos Adventure	10/2000	45	135
X-tension	9/2000	70	124
Y2K	3/2000	60	132
You don´t know Jack 3	6/2000	81	154
Zeitmaschine: Die neuen Abenteuer	5/2000	56	163
Zug um Zug	2/2000	65	115

SPARSCHWEIN



Spiele müssen nicht teuer sein. Auch in dieser Ausgabe geben wir Ihnen wieder aktuelle Spartipps.

NHL 99



In jährlichen (manchmal sogar in kürzeren) Abständen beschert uns Hersteller EA-Sports Fortsetzungen seiner erfolgreichen Sportspiele. Obwohl das damalige Eishockey-Highlight »NHL 99« wegen seiner beiden Nachfolger nicht mehr die Spitzenposition einnimmt, gehört die zwei Jahre alte Sport-Simulation noch längst nicht zum alten Eisen. Die Spieler wirken zwar etwas klobiger als bei der aktuellen Version, die Animationen sind aber dank Motion-Capturing auch heute noch recht ordentlich. Dank der offiziellen NHL-Lizenz stehen Ihnen die 27 amerikanischen NHL-Profiklubs mit ihren Originalspielern aus dem Jahr 1998 zur Verfügung. Wer den jährlichen Fortsetzungs-Rhythmus von EA-Sports nicht mitmachen möchte oder einen etwas schwächeren Rechner besitzt, darf für rund 20 Mark zugreifen.



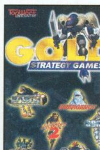
NHL 99 bietet spannende Eishockey-Action zum günstigen Preis.

WERTUNG BUDGET

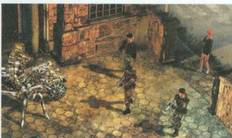
GENRE: Sportspiel
HERSTELLER: EA-Sports
PREIS: 20 Mark
GETESTET IN: PC Player 11/98
DAMALIGE WERTUNG: 91

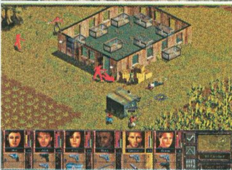
PC PLAYER SPIELSPASS **84**

GOLD STRATEGY GAMES



Da freuen sich Besitzer von DVD-Laufwerken, denn nur sie kommen in den Genuss der neue Compilation von Topware Interactive. Auf der »Gold Strategy Games« befinden sich das hervorragende Strategiespiel **Jagged Alliance 2**, bei dem Sie mit einer Söldnergruppe rundenbasiert Terroristen und sonstige Ganoven bekämpfen, die neue Version des 3D-Echtzeit-Strategiespiels **Earth 2150 V2.0**, das mäßige **Emergency** und das etwas betagtere **RoboRumble**. Für Rollenspieler gibt es noch das eher durchschnittliche **Septerra Core** und das gar nicht mal so schlechte, aber leider viel zu kurze **Gorky 17**, bei dem Sie dem Geheimnis einer alten Militärbasis auf die Spur kommen. Die Compilation ist ab sofort für 35 Mark erhältlich. **(dk)**





Die Gold Strategy Games von Topware bietet sechs Spiele auf einer DVD.

INFO COMPILATION

HERSTELLER: Topware Interactive
PREIS: Circa 35 Mark



Alpha Centauri

Bei »Civilization« hatten Sie die Aufgabe, die Erde mit einem zuvor gewählten Volksstamm zu besiedeln, um später mit einem Kolonie-Raumschiff zu fremden Welten aufzubrechen. Hier setzt »Alpha Centauri« ein. Im 22. Jahrhundert müssen Sie ein Volk auf einem fremden Planeten zur Weltherrschaft verhelfen. Rundenbasiert wehren Sie Feinde ab, erforschen bis zu 80 Technologien und errichten ein Handelsnetz. Die hochkomplexe Wirtschaftssimulation ist nicht gerade was für Einsteiger. Erfahrene Spieler, die schon Civilization mochten, können aber für 20 Mark bedenkenlos zugreifen, auch wenn die abscheuliche Grafik abschreckend wirkt und das Add-on Alien Crossfire fehlt.

PC CD-ROM – SID MEIER'S ALPHA CENTAURI



Schlichte Grafik, dafür jede Menge Spielspaß bei Alpha Centauri.

WERTUNG BUDGET

GENRE: Wirtschaftssimulation
HERSTELLER: Firaxis Games/ Electronic Arts
PREIS: 20 Mark
GETESTET IN: PC Player 3/99
DAMALIGE WERTUNG: 88

PC PLAYER SPIELSPASS **81**

... und hier bekommen Sie die
Top-Infos für Internet Profis.

[2 Hefte Internet Professionell]





kostenlos
zum Testen

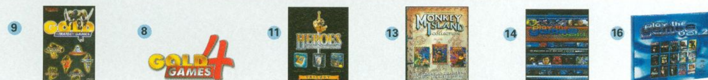
\+ Geschenk
Ipro-Jahresarchiv
CD-ROM-1999

Sofort anfordern unter:
www.zdnet.de/ipro/gratistest

Aktuelle Spielesammlungen

Titel	Nr.	Inhalt	Hersteller	Preis	Player-Kauftipp
Age of Empires: Collector's Edition	1	Age of Empires 1+2 inkl. Missions-CDs	Ensemble Studios/MS	150 Mark	Empfehlenswert
Blizzard Anthology	2	Diablo, Starcraft + Missions-CD, Warcraft 2 + Missions-CD	Blizzard/Havas Interactive	60 Mark	Empfehlenswert
Extreme Racing	3	Grand Prix Legends, Nascar Legends, Extreme Biker	Havas Interactive	50 Mark	Empfehlenswert
Gamers Choice	4	Age of W., Battle of Britain, Eastern Front 2, Fly, Flying Heroes, GTA2, Hidden & Dang., Marian Gothic, Railroad Tycoon2, Tzar	Take 2 Interactive	50 Mark	Empfehlenswert
Game Gallery Millennium Edition	5	Shadow Man, Re-Volt, Racing Simulation, Test Drive Off Road 2, Seven Kindoms Ancient Adversaries, Siedler 2, Spearhead, Air Warrior 3, Gex 3D, Snow Wave Avalanche, Machines, Turok 2	Swing Entertainment	50 Mark	Empfehlenswert
Game Gallery Vol. 1	6	Anstoss 2, Forsaken, Rent-A-Hero, Constructor, Heroes of Might & Magic 2, Castrol Honda Superbike, Test Drive 4, Jack Nicklaus 5, Turok, Deadlock 2, Judge Dredd Pinball, Uprising, Johnny Herbert's Grand Prix, F/A-18 Hornet 3.0, Vermeer	Swing Entertainment	20 Mark	Empfehlenswert
Gold Games 3	7	Tomb Raider, Links LS 98, Flying Corps, Panzer General 3D, Imperialismus, War Wind 2, Bundesliga Manager 97 Gold, Virtua Fighter 2, P.O.D., Subculture, World Football, G-Nome, Joint Strike Fighter, Pro Pinball, Timeshock, Soldiers at War, Have a Nice Day, Demon World, Pazifik Admiral, Warbirds, Biing!!	Topware	30 Mark	Empfehlenswert
Gold Games 4	8	3D Ultra Pinball, Caesar 2, Descent Freespace, Diablo, Die by the Sword, DSF Fußballmanager 98, Fallout, Fallout 2, Knights & Merchants, Leisure Suit Larry 7, M.A.X. 2, Might & Magic 6, Pandemonium 2, Police Quest SWAT 2, Pro Pilot 98, Rayman, Redline Racer, Robo Rumble, S.C.A.R.S., Uprising 2, V 2000	Topware	70 Mark	Empfehlenswert
Gold Strategy Games	9	Jagged Alliance 2, Septerra Core, Gorky 17, Earth 2150 V2.0, Emergency, Robo Rumble	Topware Int.	35 Mark	Empfehlenswert
GT Collect 1	10	Carmageddon (deutsch), Destruction Derby 2, Formula 1 '97, Grand Theft Auto, Rollcage, Wipeout 2097	GT Interactive	70 Mark	Empfehlenswert
Heroes of Might & Magic Trilogy	11	**Heroes of Might & Magic 1–3**	**Ubi Soft**	**90 Mark**	Nicht schlecht
Legenden der Antike	12	Caesar 3, Pharao	Sierra	130 Mark	Empfehlenswert
Monkey Island Collection	13	Monkey Island 1-3	LucasArts/THQ	30 Mark	Empfehlenswert
Play the Games, Vol. 1	14	KKND 2, Bleifuss Fun, Floyd, NHL Powerplay 98, Bleifuss Rally, FIFA 98, C&C 1, Dungeon Keeper 2, Lands of Lore 2, Industriegigant, FIFA Soccer Manager, Need for Speed 2, Nuclear Strike, F-22 ADF, Seven Kingdoms	Infogrames/ Electronic Arts	65 Mark	Empfehlenswert
Play the Games, Vol. 2	15	C&C, Warhammer: Dark Omen, Sid Meier's Gettysburg, Superbike WCS, Future Cop L.A.P.D., Heart of Darkness, V-Rally, Herrscher der Meere, Airline Tycoon, Die Schlümpfe, Gangsters, Tomb Raider 2, Deathtrap Dungeon, Flight Unlimited 2, World League Soccer	Infogrames/ Electronic Arts	70 Mark	Empfehlenswert
Play the Games, Vol. 3	16	Commandos, Dark Project, Die Völker, Driver, Dune 2000, Dungeon Keeper 2, Fritz 5.32, Outcast, Populous the Beginning, Silver, Sports Cars GT, Supreme Snowboarding, Tomb Raider 3, Ultima Online, Renaissance, Warzone 2100	Eidos Interactive	70 Mark	Empfehlenswert
Revolution Classic Adventures	17	Baphomets Fluch 1&2, Beneath a Steel Sky, Lure o.t.Temptress	Ubi Soft	50 Mark	Nicht schlecht





Empfehlenswert — Nicht schlecht — Sparen Sie Ihr Geld!

Sparschwein-Liste

Damit Sie immer auch ältere, preisgünstige Wiederveröffentlichungen auf einen Blick parat haben, wurden die wichtigsten Titel und Spielesammlungen in dieser nützlichen Liste zusammengestellt.

Aktuelle Budget-Titel

Titel	Genre	Test in Ausgabe	Hersteller	Wertung	Preis	Player-Kauftip
Age of Empires	Strategie	12/97	Microsoft/ak-tronic	86	20 Mark	Empfehlenswert
Airline Tycoon – First Class	Wirtschaftssimulation	10/98	Infogrames	60	30 Mark	Sparen Sie Ihr Geld!
Alpha Centauri	Wirtschaftssimulation	3/99	Firaxis/E.A.	81	20 Mark	Empfehlenswert
Amerzone	Adventure	11/99	Havas Interactive	60	40 Mark	Sparen Sie Ihr Geld!
Anno 1602	Wirtschaftssimulation	5/98	Sunflowers/Infogrames	82	40 Mark	Empfehlenswert
Baldur's Gate – Die Saga	Rollenspiel	2/99	Bioware	83	50 Mark	Empfehlenswert
Caesar 3	Wirtschaftssimulation	12/98	Sierra/ak-tronic	80	20 Mark	Empfehlenswert
Civilization 2: Test of Time	Strategie	10/99	Microprose/ak-tronic	79	20 Mark	Empfehlenswert
Colin McRae Rallye – Classic	Rennspiel	10/98	Codemasters	79	30 Mark	Nicht schlecht
Command & Conquer 2: Alarmst. Rot	Strategie	12/96	Westwood/Electronic Arts	68	20 Mark	Nicht schlecht
Command & Conquer Megabox 2	Strategie	12/96	Westwood/Electronic Arts	72	65 Mark	Nicht schlecht
Commandos	Strategie	7/98	Eidos Interactive/ak-tronic	85	20 Mark	Empfehlenswert
Curse of Monkey Island	Adventure	1/98	Lucas Arts/THQ	83	20 Mark	Empfehlenswert
Dark Project: Der Meisterdieb	Action-Adventure	2/99	Eidos Interactive/ak-tronic	86	20 Mark	Empfehlenswert
Dark Reign	Strategie	11/97	Activision	85	20 Mark	Empfehlenswert
Darkstone	Action-Rollenspiel	10/99	Delphine/Electronic Arts	78	30 Mark	Empfehlenswert
Dethkarz	Action	12/98	Melbourne House/Infogrames	80	30 Mark	Empfehlenswert
Diablo	Action-Rollenspiel	2/97	Blizzard/ak-tronic	86	20 Mark	Empfehlenswert
Diablo + Hellfire	Action-Rollenspiel	2/97	Blizzard/Havas Interactive	85	40 Mark	Empfehlenswert
Driver	Rennspiel	11/99	GT-Interactive/Infogrames	83	30 Mark	Empfehlenswert
Dungeon Keeper Gold	Strategie	12/97	Bullfrog/Electronic Arts	76	30 Mark	Empfehlenswert
Dungeon Keeper 2	Strategie	8/99	Bullfrog/Electronic Arts	83	30 Mark	Empfehlenswert
Dynasty General Classic	Strategie	11/98	SSF/Matell Interactive	83	40 Mark	Empfehlenswert
European Air War	Simulation	12/98	Microprose/Hasbro Interactive	78	20 Mark	Empfehlenswert
Fallout 2	Rollenspiel	1/99	Interplay	85	50 Mark	Empfehlenswert
Freespace 2 – Dimension Pack	SF-Simulation	12/99	Volition/Interplay	86	50 Mark	Empfehlenswert
Gabriel Knight 3 Gold	Adventure	1/2000	Sierra/Havas Interactive	80	50 Mark	Empfehlenswert
Grim Fandango	Adventure	1/99	LucasArts/THQ	89	50 Mark	Empfehlenswert
GTA 2	Action	12/99	Rockstar/Take 2 Interactive	81	50 Mark	Empfehlenswert
Half-Life-Generation Pack	Action-Adventure	12/98	Valve Software/Havas Int.	92	80 Mark	Empfehlenswert
Heart of Darkness	Action	8/98	Infogrames	70	30 Mark	Nicht schlecht
Heretic 2	Action	1/99	Activision	82	25 Mark	Empfehlenswert
Homeworld	Strategie	11/99	Relic/Havas Interactive	85	40 Mark	Empfehlenswert
Incoming	Action	5/98	Rage/CDV	65	50 Mark	Nicht schlecht
Indiana Jones & der Turm von Babel	Action-Adventure	1/2000	LucasArts/THQ	85	50 Mark	Empfehlenswert
Israeli Air Force	Simulation	11/98	Jane's Combat Sim./Electr.Arts	79	30 Mark	Empfehlenswert
Jagged Alliance 2	Strategie	6/99	Sir Tech/ak-tronic	86	20 Mark	Empfehlenswert
Jedi Knight & Mysteries of Sith	Action	4/98	LucasArts/THQ	84	45 Mark	Empfehlenswert
Kicker Fußball Manager	Wirtschaftssimmulation	11/99	Heart Line	77	30 Mark	Empfehlenswert
Knights & Merchands	Strategie	10/98	Topware Interactive/ak-tronic	72	20 Mark	Empfehlenswert
Kurt	Sport	3/99	Heart Line	81	35 Mark	Empfehlenswert
Mech Warrior 3	SF-Simulation	7/99	Microprose/ak-tronic	82	20 Mark	Empfehlenswert
Motocross Madness	Rennspiel	10/98	Microsoft/ak-tronic	65	20 Mark	Nicht schlecht
NBA Live 2000	Sportspiel	1/2000	EA Sports	89	30 Mark	Empfehlenswert
NHL Hockey '99	Sport	11/98	EA Sports/Electronic Arts	84	20 Mark	Empfehlenswert
N.I.C.E 2	Rennspiel	12/98	Magic Bytes/ak-tronic	80	20 Mark	Empfehlenswert
Oddworld: Abe's Exodus	Action-Adventure	1/98	GT Interactive	80	40 Mark	Empfehlenswert
Oddworld: Abe's Oddysee	Action-Adventure	1/98	GT Interactive/Hemming	80	15 Mark	Empfehlenswert
Outcast	Action-Adventure	8/99	Infogrames	86	40 Mark	Empfehlenswert
Pizza Syndicate Classic	Wirtschaftssimulation	4/99	Software 2000	82	50 Mark	Empfehlenswert
Populous: The Beginning	Strategie	12/98	Bullfrog/Electronic Arts	80	30 Mark	Empfehlenswert
Powerslide – Replay	Rennspiel	1/99	GT Interactive	83	30 Mark	Empfehlenswert
Quest for Glory 5: Drachenfeuer	Adventure	11/99	Havas Interactive	75	40 Mark	Nicht schlecht
Railroad Tycoon 2 Gold Edition	Wirtschaftssimulation	12/98	Take 2 Interactive	81	50 Mark	Empfehlenswert
Red Baron (incl. Missions)	Flugsimulation	2/98	Dynamix/Havas Interactive	70	25 Mark	Nicht schlecht
Red Baron 3D	Simulation	2/98	Dynamix/Havas Interactive	70	40 Mark	Nicht schlecht
Rogue Squadron	Action	2/99	LucasArts/THQ	72	50 Mark	Nicht schlecht
Rückkehr nach Krondor	Rollenspiel	2/99	Havas Interactive	77	40 Mark	Empfehlenswert
Seven Kingdoms	Strategie	12/97	Enlight Studios/Interact. Magic	75	25 Mark	Nicht schlecht
Siedler 3, Die	Wirtschaftssimulation	1/99	Blue Byte/ak-tronic	83	20 Mark	Empfehlenswert
Silver	Action-Adventure	5/99	Infogrames	72	35 Mark	Nicht schlecht
Speed Busters	Action	2/99	Ubi Soft	84	25 Mark	Empfehlenswert
Starcraft	Strategie	6/98	Blizzard/ak-tronic	84	20 Mark	Empfehlenswert
Star Trek: Birth of the Federation	Strategie	7/99	Microprose/ak-tronic	75	20 Mark	Empfehlenswert
Superbike Worlds Championship	Rennspiel	4/99	Milestone/EA-Sports	87	30 Mark	Empfehlenswert
System Shock 2	Action-Adventure	11/99	Looking Glass/ Electronic Arts	90	30 Mark	Empfehlenswert
Tomb Raider 2 Director's Cut	Action-Adventure	12/97	Eidos Interactive	75	45 Mark	Nicht schlecht
Total Annihilation	Strategie	11/97	Cavedog/GT Interactive	86	15 Mark	Empfehlenswert
Turok 2 Classic	Action	2/99	Iguana Software/Acclaim	73	50 Mark	Nicht schlecht
Unreal	Action	8/98	GT Interactive/ak tronic	87	30 Mark	Empfehlenswert
Unreal Tournament	3D-Shooter	9/98	GT Interactive/Infogrames	87	30 Mark	Empfehlenswert
Viper Racing	Rennspiel	2/99	Sierra/Havas Interactive	69	30 Mark	Empfehlenswert
Völker, Die	Strategie	7/99	Neo/JoWood	77	30 Mark	Empfehlenswert
Wheel of Time	Action	1/2000	GT Interactive	81	40 Mark	Empfehlenswert
Wing Commander Prophecy Classic	Action	2/98	Origin Systems/Electronic Arts	85	30 Mark	Empfehlenswert
X-Wing Alliance	Action	5/99	LucasArts/THQ	85	50 Mark	Empfehlenswert

Empfehlenswert — Nicht schlecht — Sparen Sie Ihr Geld!

PLAYER'S GUIDE

MONKEY ISLAND 4 GELÖST!

HEY GUYBRUSH! HEY LEUTE! KOMMT HIER 'RÜBER! HIER GIBT'S ALLES, WAS IHR BRAUCHT!

It's like my whole life is a never-ending series of... ...of puzzles.

Der arme Guybrush weiß wirklich nicht weiter ... Ich selbst hatte mir das Leben auf der sonnigen Insel allerdings auch ganz anders vorgestellt ...

FLUCHT IN DIE SONNE

Schauen Sie mal aus dem Fenster. Was sehen Sie? Richtig: einen trübgrauen, regnerischen Himmel, völlige Tristesse. Höchste Zeit, diesem ganzen Elend zu entfliehen. Am besten dorthin, wo immer die Sonne scheint. Wie wäre es denn mit Monkey Island? Hört sich doch verlockend an! Eine nette beschauliche Insel (mit ein paar schrulligen Eingeborenen, zugegeben) und ansonsten Sonne pur, das Meer direkt vor der Tür, Palmen, warmer Sand, das wirklich wahre Paradies. Doch kaum sind Sie in der neuen Wahlheimat angelangt, müssen Sie entsetzt feststellen, dass alles ganz anders ist, als Sie dachten. Von wegen ruhige Insel. Tausende von Computerspielern tummeln sich mit Ihnen auf dem plötzlich viel zu klein werdenden Eiland! Wenn dann auch noch die Piraten ankommen und fragen, womit Sie sich eigentlich den Lebensunterhalt verdienen wollen ...

Hätten Sie das Kleingedruckte der Aufenthaltsgenehmigung vielleicht doch sorgfältiger lesen sollen? Kann gut sein ...

Woher ich das alles weiß?

Richtig geraten: Ich bin auf die Illusion bereits hereingefallen. Nun muss ich hier tagtäglich versuchen, ein wenig Gold zu verdienen, indem ich Lösungsbücher und ähnliche Artikel verhökere!

Aber pssst! Da vorn kommt wieder der liebnaive Guybrush, dem drehe ich jeden Tag aufs Neue eine PC Player mit der Lösung zu **Flucht von Monkey Island** an. Ob ich die auch mal lesen sollte? Vielleicht steht da ja drin, wie ich von dieser verflucht affigen Insel wieder herunterkomme ...

Mit freundlichen Grüßen (und einem heftigen Sonnenbrand)

Stefan Seidel

»Der ewige Traum von Sonne, Meer und Palmen.«

TIPPS HOTLINE

Ihnen genügt es nicht, jeden Monat mit 32 Seiten Tipps, Tricks und Komplettlösungen versorgt zu werden?

Dann schafft unser externes Hotline-Team Abhilfe. Sie können unter der Nummer: 0190 / 87 32 68 11 von 8 bis 24 Uhr heiße Cheats und Lösungen anfordern. Sollte mal ein Tipp nicht in der gigantischen Datenbank verfügbar sein, recherchiert das Team die Antwort innerhalb von 24 Stunden, sonst gilt die Geld-zurück-Garantie.

Die Gebühr pro Minute beträgt 3,63 Mark.

EDITORIAL

Tipps & Tricks per Fax*

Sie kommen bei einem Spiel nicht weiter? Kein Problem: Mit unserem Fax-Service können Sie Lösungen zu wichtigen Spielen komfortabel rund um die Uhr abrufen.

Möglichkeit 1:

Faxgerät am Hauptanschluss

Wählen Sie mit dem Telefon am Faxgerät die gewünschte Nummer aus der PC-Player-Fax-Datenbank. Sobald Sie das Tonsignal (Pfeifen) hören, drücken Sie die Starttaste am Faxgerät. Die Seiten werden dann übertragen.

Möglichkeit 2:

Faxgerät an einer Nebenstelle

Rufen Sie die gewünschte Nummer aus der PC-Player-Fax-Datenbank mit einem beliebigen Telefon aus der Nebenstellenanlage an. Sobald Sie das Tonsignal (erstes Pfeifen) hören, verbinden Sie einfach an das Faxgerät weiter und legen auf.

Kosten: DM 1,21 pro Minute (Die Abrechnung erfolgt über Ihre Telefonrechnung). Service Provider: DeTeMedien.

Achtung: Bitte beachten Sie die jeweiligen Seitenzahlen der Artikel. Einige Lösungen sind auf Grund der Komplexität der Spiele sehr umfangreich ausgefallen.

** Abruf nur innerhalb Deutschlands möglich.*

Spiele-Hotline für PC Player, Mo-So 8-24 Uhr (0190) 873 – 268 – 11 (3,63 Mark/Minute)
Technik-Hotline für PC Player, Mo-So 7-24 Uhr (0190) 882 – 419 – 43 (3,63 Mark/Minute)

Haupt-Inhaltsverzeichnis aller abrufbaren Artikel: Telefonnummer (0190) 192 464 – 000

Tipps & Tricks zu	Seiten	Telefonnummer
Age of Empires 2	10	(0190) 192 464 – 110
(Mehrspieler-Level)	4	(0190) 192 464 – 115
Age of Empires 2: The Conquerors	12	(0190) 192 464 – 167
Age of Wonders	2	(0190) 192 464 – 132
Alpha Centauri, Einsteigertipps	1	(0190) 192 464 – 068
	6	(0190) 192 464 – 070
Amerzone	2	(0190) 192 464 – 111
Anno 1602:		
Neue Inseln, neue Abenteuer	4	(0190) 192 464 – 050
AoE: Rise of Rome, Einsteigertipps	2	(0190) 192 464 – 040
	7	(0190) 192 464 – 056
Baldur's Gate	13	(0190) 192 464 – 065
(Subquests)	5	(0190) 192 464 – 072
Baldur's Gate:		
Legend of the Sword Coast	4	(0190) 192 464 – 082
Baldur's Gate 2, Teil 1	6	(0190) 192 464 – 172
Teil 2	12	(0190) 192 464 – 176
Caesar 3	2	(0190) 192 464 – 045
Civilization Call to Power	3	(0190) 192 464 – 075
Civilization 2: Test of Time	2	(0190) 192 464 – 112
Colin McRae Rally	1	(0190) 192 464 – 036
Comanche Gold	6	(0190) 192 464 – 027
C&C 3: Tiberian Sun	15	(0190) 192 464 – 106
C&C 3: Feuersturm	6	(0190) 192 464 – 143
C&C: Alarmstufe Rot 2,		
Teil 1 (Sowjets)	3	(0190) 192 464 – 173
Teil 2	4	(0190) 192 464 – 179
Commandos: Im Auftrag der Ehre	8	(0190) 192 464 – 076
Conflict Freespace	6	(0190) 192 464 – 029
Cultures	3	(0190) 192 464 – 171
Dark Project: Der Meisterdieb	10	(0190) 192 464 – 059
Dark Project 2: The Metal Age	11	(0190) 192 464 – 148
Descent 3	2	(0190) 192 464 – 095
Deus Ex	9	(0190) 192 464 – 164
Devil Inside	4	(0190) 192 464 – 150
Diablo 2, 1. Akt	2	(0190) 192 464 – 151
2-4. Akt	6	(0190) 192 464 – 158
Diablo 2 (Charakterentwicklung)	2	(0190) 192 464 – 166
Discworld Noir	6	(0190) 192 464 – 098
Dune 2000	6	(0190) 192 464 – 032
Dungeon Keeper 2, Teil 1	5	(0190) 192 464 – 096
Teil 2	6	(0190) 192 464 – 100
Driver	4	(0190) 192 464 – 116
Earth 2150	3	(0190) 192 464 – 117
F-16 + MIG 29	7	(0190) 192 464 – 058
F22 Total Air War	2	(0190) 192 464 – 042
Fallout 2, Teil 1	8	(0190) 192 464 – 060
Teil 2	8	(0190) 192 464 – 067
FIFA 2000	2	(0190) 192 464 – 118
Final Fantasy 8, Teil 1	8	(0190) 192 464 – 134
Teil 2	12	(0190) 192 464 – 135
Freespace 2	8	(0190) 192 464 – 128
Gabriel Knight 3	8	(0190) 192 464 – 127
Gangsters	3	(0190) 192 464 – 057
Grand Prix Legends	2	(0190) 192 464 – 037
Grim Fandango	7	(0190) 192 464 – 048
Ground Control	2	(0190) 192 464 – 161
Half-Life (deutsch), Teil 1	2	(0190) 192 464 – 038
Teil 2	8	(0190) 192 464 – 051
Heavy Metal F.A.K.K. 2	7	(0190) 192 464 – 168
Heroes of Might and Magic 3	2	(0190) 192 464 – 083

Tipps & Tricks zu	Seiten	Telefonnummer
Heroes of Might & Magic:		
Shadow of Death	2	(0190) 192 464 – 155
Herrscher des Olymp: Zeus	2	(0190) 192 464 – 180
Hidden & Dangerous	7	(0190) 192 464 – 107
	3	(0190) 192 464 – 102
Homeworld	9	(0190) 192 464 – 119
Icewind Dale	8	(0190) 192 464 – 162
Indiana Jones und der Turm von Babel	14	(0190) 192 464 – 125
Jagged Alliance 2	8	(0190) 192 464 – 084
King's Quest 8	6	(0190) 192 464 – 054
KISS: Psycho Circus	7	(0190) 192 464 – 165
KKND 2	7	(0190) 192 464 – 033
Kleopatra: Königin des Nils	2	(0190) 192 464 – 169
Klingon Honor Guard	7	(0190) 192 464 – 034
Lands of Lore 3	5	(0190) 192 464 – 077
Legacy of Kain: Soul Reaver	9	(0190) 192 464 – 113
Longest Journey, The	8	(0190) 192 464 – 138
Machines	7	(0190) 192 464 – 088
Metal Fatigue	3	(0190) 192 464 – 154
Mech Commander	7	(0190) 192 464 – 035
Mech Warrior 3	6	(0190) 192 464 – 097
Messiah	7	(0190) 192 464 – 147
MDK 2	8	(0190) 192 464 – 159
Might & Magic 6, Teil 1	6	(0190) 192 464 – 030
Teil 2	6	(0190) 192 464 – 031
Might & Magic 7	1	(0190) 192 464 – 093
Teil 1	8	(0190) 192 464 – 099
Teil 2	5	(0190) 192 464 – 105
Might & Magic 8	8	(0190) 192 464 – 144
Nightlong	4	(0190) 192 464 – 043
Nox	8	(0190) 192 464 – 142
Outcast, Teil 1	7	(0190) 192 464 – 094
Teil 2	4	(0190) 192 464 – 103
Waffen	2	(0190) 192 464 – 104
Pharao	2	(0190) 192 464 – 120
Pizza Connection 2	3	(0190) 192 464 – 178
Pizza Syndicate	4	(0190) 192 464 – 071
Planescape: Torment	13	(0190) 192 464 – 136
Populous 3, Einsteigertipps	2	(0190) 192 464 – 039
Teil 1	4	(0190) 192 464 – 049
Teil 2	5	(0190) 192 464 – 052
Populous: Unentdeckte Welten	3	(0190) 192 464 – 089
Quest for Glory 5: Dragon Fire	5	(0190) 192 464 – 066
Railroad Tycoon 2: Second Century	4	(0190) 192 464 – 085
Rainbow Six	6	(0190) 192 464 – 041
Rainbow Six: Rogue Spear	10	(0190) 192 464 – 121
Rätsel des Master Lu, Das	4	(0190) 192 464 – 170
Rayman 2	8	(0190) 192 464 – 124
Rent-A-Hero	3	(0190) 192 464 – 047
Return to Krondor	6	(0190) 192 464 – 062
Revenant	5	(0190) 192 464 – 122
Ring des Nibelungen	4	(0190) 192 464 – 044
Rollercoaster Tycoon	1	(0190) 192 464 – 078
Rune	9	(0190) 192 464 – 177
Shadow Company	4	(0190) 192 464 – 123
Shadow Man	8	(0190) 192 464 – 108
Siedler 3, Einsteigertipps	1	(0190) 192 464 – 046
Teil 1	4	(0190) 192 464 – 055
Teil 2	8	(0190) 192 464 – 063
Siedler 3: Geheimnis der Amazonen	4	(0190) 192 464 – 114

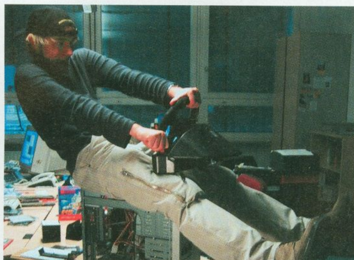
Tipps & Tricks zu	Seiten	Telefonnummer
Silver	3	(0190) 192 464 – 079
Sims, The	2	(0190) 192 464 – 139
Soulbringer, Teil 1	5	(0190) 192 464 – 152
Teil 2	4	(0190) 192 464 – 160
Speed Busters	1	(0190) 192 464 – 061
Starcraft Brood War	3	(0190) 192 464 – 073
Starlancer	6	(0190) 192 464 – 153
Star Trek: Armada	6	(0190) 192 464 – 149
Star Trek: Birth of the Federation	5	(0190) 192 464 – 101
Star Trek: Der Aufstand	3	(0190) 192 464 – 137
Star Trek Voyager: Elite Force	8	(0190) 192 464 – 174
Star Wars: Episode 1 – Die dunkle Bedrohung	7	(0190) 192 464 – 090
Star Wars: Rogue Squadron	4	(0190) 192 464 – 069
Star Wars: Force Commander	7	(0190) 192 464 – 146
Street Wars	3	(0190) 192 464 – 091
Sudden Strike	11	(0190) 192 464 – 175
System Shock 2	7	(0190) 192 464 – 109
Thandor	2	(0190) 192 464 – 140
Tomb Raider 2, Teil 1	6	(0190) 192 464 – 021
Teil 2	6	(0190) 192 464 – 028
Tomb Raider 3, Teil 1	10	(0190) 192 464 – 053
Teil 2	10	(0190) 192 464 – 064
(alle Secrets)	5	(0190) 192 464 – 074
Tomb Raider 4, Teil 1	6	(0190) 192 464 – 126
Teil 2	13	(0190) 192 464 – 130
Ultima : Ascension, Teil 1	7	(0190) 192 464 – 129
Teil 2	10	(0190) 192 464 – 133
Unreal	9	(0190) 192 464 – 022
Vampire: The Masquerade Redemption	8	(0190) 192 464 – 157
Verkehrsgigant, Der	2	(0190) 192 464 – 141
Völker, Die	1	(0190) 192 464 – 086
	7	(0190) 192 464 – 092
Warlords: Battlecry	2	(0190) 192 464 – 163
Warzone 2100	8	(0190) 192 464 – 087
Wheel of Time	4	(0190) 192 464 – 131
Wild Wild West	4	(0190) 192 464 – 145
Wing Commander Prophecy	5	(0190) 192 464 – 023
X-Wing Alliance (bis Mission 30)	8	(0190) 192 464 – 080
(ab Mission 31)	7	(0190) 192 464 – 081

Jahresinhalte	Seiten	Telefonnummer
Jahresinhalt 2000 (ohne Tests + Tipps)	4	(0190) 192 464 – 900
Tipps-Übersicht 2000	1	(0190) 192 464 – 902
Test-Übersicht 2000	2	(0190) 192 464 – 903
Jahresinhalt 1996	5	(0190) 192 464 – 911
Jahresinhalt 1997	5	(0190) 192 464 – 910
Jahresinhalt 1998	5	(0190) 192 464 – 912
Jahresinhalt 1999	5	(0190) 192 464 – 913
Tipps-Übersicht 1993-97	3	(0190) 192 464 – 930
Tipps-Übersicht 1998	1	(0190) 192 464 – 931
Tipps-Übersicht 1999	1	(0190) 192 464 – 932

Dienstleistungen	Seiten	Telefonnummer
Hardware-Hitliste	2	(0190) 192 464 – 940
Hotlines der Spielehersteller	1	(0190) 192 464 – 941

PC PLAYER

HARDWARE



In unseren hochtechnologischen Labors werden weder Kosten noch Mühen gescheut, die Hardware von Spitzenleuten bis an die Grenzen ihrer Leistungsfähigkeit zu strapazieren.

Tiefergelegte Rechner

Wir kennen das. Man tuckert nichts ahnend zur nächsten Tankstelle und da stehen sie: aufgemotzte PS-Schleudern, umringt von Jugendlichen. Die haben für gewöhnlich nichts Besseres im Sinn, als selbst den letzten vernünftigen Gedanken ins Extrem-Auto-Tuning zu investieren. Aber, Moment mal: Ertappen wir uns da beim Lästern nicht selbst? Während man andernorts also die Karosserie tieferlegt und ein Recaro-Schildchen auf die Sitze näht, wird im Dunstkreis der PC-Freaks der neue Thunderbird-Prozessor samt GeForce 2 MX kurz vor dem Hitzetod ein paar Takte nach unten korrigiert. Wie ging das doch gleich? Was früher die Eisenbahn war, stellt für uns heutzutage der Computer dar. Und die Fortführung ist statt Auto-Tuning nun die Rechnerbastelei.
Wer beim Eisenbahn-Vergleich gerade ins Schmunzeln kam, der braucht sich später dann als Elternteil nicht zu wundern, wenn die Kinder vor den alten Labersäcken Reißaus nehmen. PC-Opa: »Ja, hust. Nach dem Modem-Init-String AT&VCZ3 (kapiersch?) hab' ich mein A05SZ geflashed und konnte plötzlich Region1-DVDs anschauen.« Kinder: »Wovon faselt der da?«. Aber ist es nicht phantastisch, einen Rechner aus lauter kostbaren Einzelteilen zusammenzubasteln? Ein einwandfrei funktionierender Computer ist für uns Tuner nämlich der absolute Langweiler. Und den Angeboten von Aldi und Konsorten begegnet man sowieso mit einem in Fleisch und Blut übergegangenen Misstrauen. Schließlich ist das alles so günstig und nach dem Einschalten funktioniert es auch noch. Da muss einfach irgendwas faul sein.
Fakt ist: Es geht nichts über einen sorgfältig zusammengestellten PC mit handverlesenen Edel-Komponenten. Da weiß man wenigstens, mit wie viel Nanosekunden der Grafikkartenspeicher getaktet ist, welche BIOS-Version auf dem Mainboard ihren Dienst verrichtet und wie viel Speicherbänke noch frei sind. Basta.

Jochen Rist

+++ HARDWARE-HITLISTE: REDAKTIONSEMPFEHLUNGEN DER BESTEN UND PREISWERTESTEN PC-KOMPONENTEN – SEITE 201 +++

HARDWARENEWS

■ Neue Guillemot-Soundkarte ■ Der Pentium 4 ist da ■ Optischer Trackball von Microsoft ■ Windows »Millennium«-Nachfolger in den Startlöchern...

ALLROUND-SOUNDKARTE

Bei der Fülle an qualitativ nahezu gleichwertigen Soundkarten müssen sich die Hersteller schon etwas Besonderes einfallen lassen, um ihr Produkt von anderen hervorzuheben. Das dachte sich wohl auch Hersteller Guillemot, der in diesen Tagen die »Game Theatre XP« veröffentlicht. Die Soundkarte besitzt – wie auch ihr großer Bruder »Maxi Studio Isis« – eine externe Box, die mit dem Computer verbunden wird. Das Gehäuse beherbergt neben einem USB-Hub auch Anschlussmöglichkeiten und Lautstärkeregler für externe Audio-Hardware. Für Musiker ist die MIDI-Schnittstelle und der hervorragend klingende Synthesizer mit 64 Stimmen interessant. Einen Dolby-Digital-Decoder für DVD-Spielfilme gibt es zwar nur softwaremäßig über die neueste Version von »Power DVD«, dafür ist aber der Soundprozessor zu aktuellen Standards wie beispielsweise EAX 2.0, A3D oder Sensaura's Makro FX kompatibel. Die gut ausgestattete Soundkarte ist mit einem üppigen Musiker-Softwarepaket für etwa 400 Mark erhältlich.



Die Soundkarte Game Theatre XP besitzt eine externe Box mit zahlreichen Anschlussmöglichkeiten.

DIE NÄCHSTE PENTIUM-GENERATION



Der Pentium 4 bietet sagenhafte Rechenleistung – aber nur wenn Programme speziell auf ihn ausgerichtet sind.

Seit diesen Tagen liefert Prozessor-Hersteller Intel den Pentium 4 aus. Der neue Chip erhielt im Gegensatz zum Pentium III ein völlig neues Design und ist zurzeit in Versionen von 1,4 und 1,5 Gigahertz erhältlich. Erste Benchmarks bringen aber Ernüchterung, da Spiele erst dann von der Leistung profitieren, wenn diese für den neuen Prozessor optimiert werden. Anfang nächsten Jahres wird übrigens eine Version mit 1,3 Gigahertz auf den Markt kommen, die durch ihren günstigen Preis den Massenmarkt erobern soll.

TASTATURERSATZ?



Der neue PC Dash besitzt einen Coolie Hat und lässt sich auch als Gamepad einsetzen.

»Es gibt kaum ein Spiel ohne Tastaturkommandos«, dachte sich wohl Hersteller Saitek, als er vor einigen Jahren den »PC Dash« veröffentlichte. Für fast jedes gängige Spiel gibt es eine Karte mit den wichtigsten Befehlen drauf. Diese schieben Sie einfach in das Gerät und bedienen fortan Ihr Lieblingsspiel mit den Piktogrammen auf der Schablone. Nun gibt es den Nachfolger »PC Dash 2«. Zu den bisherigen Funktionen gesellt sich jetzt auch ein 8-Wege-Coolie-Hat, der notfalls auch als Gamepad-Ersatz dient. Außerdem liegen schon ein paar Spiele-Schablonen und Versionen für den Internet Explorer und den Netscape Navigator bei. Wer will, erstellt mit der mitgelieferten Software eigene Karten. Das Gerät ist ab sofort lieferbar und kostet circa 100 Mark.

ERSTER DVD-BRENNER VON PIONEER

Nach dem Siegeszug der CD-Brenner kündigt Hersteller Pioneer nun die nächste Generation von beschreibbaren Medien an: Der Neue DVD-Brenner ist zu dem herkömmlichen CD-R/RW-Standard kompatibel und schreibt bis zu 4,7 GByte an Daten auf die neuen DVD-R/RW. Unklar ist allerdings noch, ob die Rohlinge von gängigen DVD-Video-Playern gelesen werden können. Die neuen Laufwerke sollen nächstes Jahr auf den Markt kommen. Der Preis steht noch nicht fest.

Pioneer

Pioneer ist die erste Firma, die DVD-Brenner für den Massenmarkt herstellt.

OPTISCHER TRACKBALL VON MICROSOFT



Microsoft stattet nun auch seine Trackballs mit optischem Sensor aus.

Wenn Sie anstelle der Maus lieber einen Trackball zum Steuern Ihres Computers verwenden, kommen Sie von nun an auch in den Genuss der optischen Technologie, die bei gängigen Nagern der neue Standard ist. Seit kurzem ist der »Trackball Explorer« von Microsoft für etwa 100 Mark im Handel. Anstelle von Rollen tasten Lichtsensoren die Bewegungsabläufe der Kugel ab. Somit gibt es keinen mechanischen Verschleiß, keine Ausfälle durch Verschmutzung und eine viel genauere Steuerung. Microsoft verfeinerte die Technologie noch etwas, so dass Bewegungen um (laut Herstellerangabe) 33 Prozent präziser wahrgenommen werden. Die nächste Generation von Microsoft-Mäusen kommt übrigens auch in den Genuss der feineren Technik.

MILLENNIUM-NACHFOLGER ALS BETA-VERSION

Kaum haben die ersten Computerbesitzer das neue »Windows Millennium« installiert, verteilte Microsoft schon an ausgewählte Tester die Beta-Version vom Nachfolger »Windows-Whistler«. Das neue Betriebssystem soll die Vorteile vom stabilen Windows-NT-Kernel und dem geschwindigkeitsoptimierten Windows-98-Kernel unter einen Hut bringen. Die Benutzeroberfläche erhielt ein gewöhnungsbedürftiges Re-Design und bietet interessante neue Features wie beispielsweise die direkte Unterstützung von CD-Brennern im Explorer. Schon im Frühling nächsten Jahres soll das System in zwei verschiedenen Versionen – eine speziell für Pentium-IV-Prozessoren – auf den Markt kommen.



Microsoft will schon im nächsten Jahr eine neue Windows-Version auf den Markt bringen.

HARDWAREHITLISTE

Konkrete Tipps für die PC-Aufrüstung: unsere Kaufempfehlungen in den wichtigsten Hardware-Kategorien.

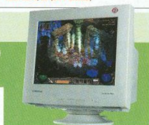
Boxen



1. Creative Desktop Theatre 5.1 DTT 2500 Digital **Ca. Preis:** 470 Mark
   Test in: 5/2000
2. Klipsch Promedia 2.1
   Ca. Preis: 500 Mark
   Test in: 12/2000 (86 Punkte)
3. Videologic Sirocco Crossfire
   Ca. Preis: 800 Mark
   Test in: 5/2000

PREIS TIPP
Creative Four Point Surround
Ca. Preis: 160 Mark
Test in: 3/99 (84 Punkte)

Monitor



1. Samsung Syncmaster 950p (19 Zoll)
   Ca. Preis: 950 Mark
   Test in: 4/2000 (87 Punkte)
2. Iiyama Vision Master 451 (19 Zoll)
   Ca. Preis: 1000 Mark
   Test in: 4/2000 (85 Punkte)
3. Samsung Syncmaster 900 NF (19 Zoll)
   Ca. Preis: 1000 Mark
   Test in: 4/2000 (81 Punkte)

PREIS TIPP
Videoseven N95S
Ca. Preis: 740 Mark
Test in: 4/2000 (70 Punkte)

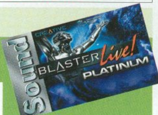
Gamepad



1. Logitech Wingman Gamepad
   Ca. Preis: 50 Mark
   Test in: 13/2000 (85 Punkte)
2. Microsoft Sidewinder Gamepad
   Ca. Preis: 70 Mark
   Test in: 13/2000 (82 Punkte)
3. Thrustm. Firestorm Dual Power Gamepad
   Ca. Preis: 80 Mark
   Test in: 13/2000 (82 Punkte)

PREIS TIPP
Logitech Wingman Gamepad
Ca. Preis: 50 Mark
Test in: 13/2000 (85 Punkte)

Soundkarte



1. Creative Labs Soundblaster Live! Platinum **Ca. Preis:** 450 Mark
   Test in: 5/2000 (90 Punkte)
2. Creative Labs Sound Blaster Live! Player 1024 **Ca. Preis:** 140 Mark
   Test in: 5/2000 (85 Punkte)
3. Videologic Sonic Vortex 2
   Ca. Preis: 160 Mark
   Test in: 5/2000 (75 Punkte)

PREIS TIPP
Yamaha Waveforce 192 XG
Ca. Preis: 80 Mark
Test in: 5/2000 (54 Punkte)

Maus



1. Microsoft IntelliMouse Optical
   Ca. Preis: 110 Mark
   Test in: 13/2000 (88 Punkte)
2. Logitech MouseMan Wheel Optical
   Ca. Preis: 100 Mark
   Test in: 13/2000 (88 Punkte)
3. Microsoft IntelliMouse with Intelli Eye
   Ca. Preis: 110 Mark
   Test in: 6/2000 (87 Punkte)

PREIS TIPP
Logitech Pilot Wheel Mouse
Ca. Preis: 50 Mark
Test in: –

DVD-Laufwerk



1. Pioneer DVD-A05SZ
   Ca. Preis: 350 Mark
   Test in: –
2. Toshiba SD-M1402
   Ca. Preis: 280 Mark
   Test in: –
3. Pioneer DVD-114
   Ca. Preis: 270 Mark
   Test in: –

PREIS TIPP
Hitachi GD-7000
Ca. Preis: 230 Mark
Test in: –

2D/3D-Beschleuniger



1. Hercules 3D Prophet 2 Ultra
   Ca. Preis: 1300 Mark
   Test in: 13/2000 (94 Punkte)
2. ATI Radeon 64 MB ViVo
   Ca. Preis: 950 Mark
   Test in: 13/2000 (89 Punkte)
3. Leadtek Winfast GeForce2 GTS64
   Ca. Preis: 850 Mark
   Test in: 13/2000 (89 Punkte)

PREIS TIPP
Hercules 3D Prophet 2 MX
Ca. Preis: 370
Test in: 13/2000 (71 Punkte)

Joystick



1. Thrustmaster Afterburner
   Ca. Preis: 170 Mark
   Test in: 13/2000 (85 Punkte)
2. MS Sidewinder Precision 2
   Ca. Preis: 100 Mark
   Test in: 13/2000 (77 Punkte)
3. Saitek Cyborg 3D Gold
   Ca. Preis: 100 Mark
   Test in: 13/2000 (76 Punkte)

PREIS TIPP
Logitech Wingman Attack
Ca. Preis: 40 Mark
Test in: 2/2000 (71 Punkte)

Force-Feedback-Lenkrad



1. Saitek R4 Force Wheel
   Ca. Preis: 400 Mark
   Test in: 9/99
2. MS Sidewinder Force Feedback Wheel
   Ca. Preis: 220 Mark
   Test in: 13/2000 (84 Punkte)
3. Guillemont Force Feedback R. Wheel
   Ca. Preis: 250 Mark
   Test in: 13/2000 (82 Punkte)

PREIS TIPP
Logitech Wingman Formula Force GP
Ca. Preis: 220 Mark
Test in: 13/2000 (75 Punkte)

Lenkrad



1. Thrustmaster 360 Modena Pro
   Ca. Preis: 170 Mark
   Test in: 13/2000 (87 Punkte)
2. Fanatec LeMans Special Edition
   Ca. Preis: 150 Mark
   Test in: 13/2000 (83 Punkte)
3. Saitek R4 Racing Wheel
   Ca. Preis: 200Mark
   Test in: 13/2000 (82 Punkte)

PREIS TIPP
Mad Catz Andretti Racing Wheel
Ca. Preis: 150 Mark
Test in: 3/2000 (82 Punkte)

Individuell zusammengestellte PC-Systeme

PC IM EIGENBAU

Für alle, die den Komplettsystemen aus Erfahrung nicht mehr über den Weg trauen, halten wir auf den folgenden Seiten drei handverlesene PC-Konfigurationen bereit.

Wer kennt das nicht? Man kauft ein günstiges Komplettsystem und spätestens bei der ersten Aufrüstung taucht irgendein Kompatibilitäts-Problem auf.

Deshalb stellen sich eingefleischte Spieler meist lieber einen aus Marken-Komponenten bestehenden PC selbst zusammen. Da weiß man wenigstens, was man hat. Auf den nächsten drei Seiten präsentieren wir Ihnen drei Konfigurationen.

Zuerst das Modell »Der Sparsame«. Wie der Name schon verrät, handelt es sich dabei um ein System, das für Spieler gedacht ist, die nicht allzu viel Geld in einen PC stecken wollen. Hier geht Funktionalität vor Geschwindigkeit. An Komponenten suchten wir ein günstiges Mainboard aus, das zudem als kleinen Bonus gleich noch eine integrierte Soundkarte besitzt. Dadurch spart sich der vorsichtige Käufer den Preis einer Soundblaster-Karte, die wir den Käufern hochwertigerer Systeme ans Herz legen. Als Nächstes stellen wir den PC »Der Vernünftige« vor. Dazu bastelten wir ein Beispiel zurecht, auf dem Sie selbst anspruchsvolle Spiele in ordentlicher Geschwindigkeit spielen können. Das »vernünftige Modell« ist gleichzeitig unsere Empfehlung, sollten Sie mit dem Gedanken einer PC-Neuanschaffung spielen. Sowohl die Grafikkarte (GeForce mit DDR-RAM), als auch die anderen Komponenten (Soundblaster Live! Player 5.1) sind zwar keine High-End-Geräte, bieten aber eine ausgesprochen gute Leistung zum akzeptablen Preis. Und für alle Spieler, die dem Größenwahnsinn verfallen sind, setzen wir noch das Modell »Der Extreme« in Szene. Hier wurden beinahe keine Kosten gescheut, um einen äußerst aufgemotzten PC zu formen. Hier hielten hochwertige Einheiten Einzug, wie beispielsweise das Abit KT7-Raid Mainboard und zwei Festplatten des Typ: Maxtor 54610H6. Dank des Raid-Controllers steigert sich die Schreib- und Lesegeschwindigkeit merklich.

Materialwahl

Bei jeder Konfiguration wurden am Ende der Zusammenstellung noch die fehlenden Bestandteile, wie ein Gehäuse, das Floppy-Laufwerk, Tastatur und Maus hinzugefügt. Dem Modell »Der Vernünftige« gönnten wir ein Gehäuse mit 250 Watt-Netzteil, während die Profi-Variante »Der Extreme« mit einem 300 Watt-Netzteil im Tower-Gehäuse beglückt wurde. Gerade die neuen Prozessoren und Grafikkarten erweisen sich nämlich als wahre Stromfresser. Deshalb sollten Sie sich heutzutage kein Netzteil unter 250 Watt aussuchen. Idealerweise zahlen Sie noch ein paar Mark drauf und bekommen ein 300 Watt-Gerät. Worauf Sie ebenfalls Acht geben sollten, sind die Speicherbausteine.



Normalerweise denkt man sich nichts Böses und kauft sich einen 128 MByte-Riegel, nur um später Kompatibilitätsprobleme mit anderen No-Name-Speichern festzustellen. Da empfiehlt es sich, zu den Speicherprodukten der Markenhersteller, wie zum Beispiel Kingston zu greifen. Bei der Rechner-Zusammenstellung fehlt schließlich noch ein Monitor. Hier müssen Sie selbst entscheiden, ob ein kleiner 15-Zoll-Monitor (Belinea 102020, 160Hz, 70 kHz) für circa 350 Mark, ein 17-Zoll-Monitor (Sony CPD-E220, 120 Hz, 85 kHz) für 740 Mark oder ein 19-Zoll-Monitor (Samsung Syncmaster 905p, 160 Hz, 96 kHz) für 950 Mark der richtige ist.

Unsere Empfehlung liegt eindeutig bei einem 19-Zoll-Gerät. Ein Monitor überdauert nämlich mehrere Rechner-Generationen und sollte aus dem Grund nicht zu günstig und zu leistungsschwach ausgewählt werden. Viel Spaß beim Schmökern... **(jr)**

PRO UND CONTRA INDIVIDUELL ZUSAMMENGESTELLTER PCS

PRO

- Komponenten mit Markennamen
- Besserer Treibersupport bei namhaften Marken
- Keine Onboard-Grafikkarte
- Keine Onboard-Soundkarte (Ausnahme: Konfiguration 1)
- Tiefergehende Kenntnisse über das Innenleben des PCs

CONTRA

- Eventuelle Kompatibilitätsprobleme beim Zusammenspiel der Komponenten
- Teurer als Komplettsysteme (Qualität hat ihren Preis)
- Zusammenbau erfordert PC-Kenntnis
- Fehlersuche kann lange dauern – Komplettsysteme sind schnell umgetauscht

RISTS FAZIT

Kommt natürlich ganz darauf an, wie viel Geld Sie für einen neuen PC opfern möchten. Wer vor lauter Komponenten den Durchblick verliert, dem empfehlen wir die zweite Konfiguration, den »PC für Vernünftige«. Wer keine Kosten scheut, der darf auch seine letzte Mark in das Topsystem stecken. Bestimmt gibt es unter Ihnen auch Leser, die im Highend-PC ein SCSI-System, mehr Arbeitsspeicher und eine GeForce 2 Ultra vermissen. Dem Aufrüstwahnsinn sind da natürlich keine Grenzen gesetzt, trotzdem hielten wir den Extrem-PC auch für Profi-Spieler im finanziell (gerade noch) erträglichen Rahmen. All diejenigen, welche sowieso nicht allzu viel Zeit mit Spielen verbringen, hin und wieder aber ein Spiel starten und trotzdem Spaß dabei haben möchten, legen wir die erste Konfiguration ans Herz. Abschließend sei gesagt, dass aus Einzelteilen zusammengestellte Rechner für versierte Spieler die erste Wahl sind. In Komplettsystemen stecken meist Komponenten, für die es nach Erscheinen eines neuen Betriebssystems keine optimierten Treiber mehr gibt. Ebenfalls hat man sich im Falle einer Aufrüstung eventuell mit Steckplatzproblemen, On-Board-Sound- und Grafikkarten und der Speicherausstattung herumzuschlagen. Bei individuell zusammengestellten PCs besteht aber die Gefahr, dass die Komponenten von Kompatibilitätsproblemen untereinander geplagt werden. Und beim hastigen Zusammenbau kann sich durch unsachgemäße Behandlung hin und wieder eine Komponente verabschieden ...

DER SPARSAME

Wer wenig bis gar kein Geld für einen PC ausgeben will, aber trotzdem seinen Spielspaß haben möchte, für den ist folgende Auswahl die richtige.

Mainboard

Auf längere Sicht reicht Ihnen der Duron-Prozessor vielleicht nicht aus. Deshalb empfehlen wir das Gigabyte GA7ZX1-Mainboard mit »VIA Apollo KT 133«-Chipsatz, auf das Sie später noch einen leistungsfähigeren Athlon-Tunderbird-Prozessor setzen können. Als sparsamer Käufer ist Ihnen der Onboard-Soundchip hoch willkommen. Die Hauptplatine bietet zudem zwei leistungsfähige Ultra-DMA/100-Anschlüsse.
Preis: 310 Mark.



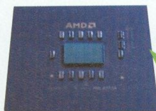
Gigabyte GA7ZX1

CD-Laufwerk

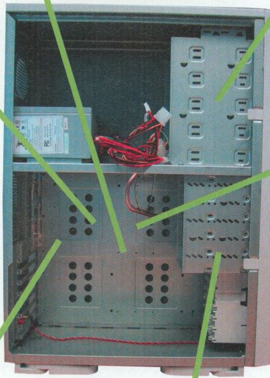
Zwar steckt derzeit in jedem neu gekauften PC ein DVD-Laufwerk, doch die Spiele werden immer noch hauptsächlich auf CDs gebrannt. Darum empfehlen wir dem sparsamen Spieler zu einem Teac CD540E. Dank 40-facher Geschwindigkeit und 85 Millisekunden Zugriffszeit geht dem 105 Mark günstigen Laufwerk so schnell nicht die Puste aus.
Preis: 105 Mark.

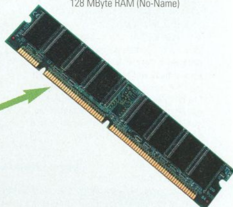


Teac CD540E



Duron 650 MHz





128 MByte RAM (No-Name)

Prozessor

Ein Duron-Prozessor mit 650 MHz leistet ordentliche Dienste und belastet den Geldbeutel mit schlappen 170 Mark nun wirklich nicht. Dank seiner Pin-Kompatibilität zum Thunderbird können Sie ihn auf dem Gigabyte Mainboard später immer noch durch das größere Modell ersetzen.

Speicher

Zunächst einmal dürften 128 MByte RAM ausreichen. Bei anspruchsvollen Spielen verspüren Sie zwar ab und zu ein paar Ruckler kurz nach Spielbeginn – als preisbewusster Käufer reicht Ihnen aber ein 128 MByte No-Name-Riegel zum Preis von circa 200 Mark. Speicher ist zurzeit übrigens so günstig wie seit 16 Monaten nicht mehr.





Leadtek Winfast GeForce 2 MX

Grafikkarte

Eine günstige Grafikkarte mit ordentlicher Leistung? Ja, so etwas gibt's. Modelle mit dem »GeForce 2 MX«-Chip erfüllen solche Anforderungen. Zum Preis von 330 Mark bekommen Sie die Leadtek Winfast GeForce 2 MX. Damit spielt es sich in Auflösungen bis zu 800 mal 600 ganz ordentlich. Außerdem lassen sich aus dem guten Stück mit ordentlicher Kühlung noch etwas mehr Frames herauskitzeln.

Festplatte

Fürs Erste dürften 20,4 Gigabyte ausreichen. Eine Festplatte mit der Kapazität kostet ungefähr 340 Mark. Wir empfehlen hierbei die Maxtor 52049H3 mit 8,7 Millisekunden Zugriffszeit, 2048 KByte Cache, 7200 U/Min und dem top-aktuellen Ultra-DMA/100-Standard. Dank letzterem leistet die Platte auch in künftigen Rechnern noch treue Dienste.



Maxtor 52049H3

AUF EINEN BLICK

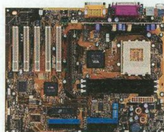
Prozessor:	170 Mark
Mainboard:	310 Mark
Grafikkarte:	330 Mark
Festplatte:	340 Mark
CD-Laufwerk:	105 Mark
Speicher:	200 Mark
Gehäuse:	130 Mark
Floppy-LW:	40 Mark
Maus:	50 Mark
Tastatur:	50 Mark
Insgesamt (circa):	1725 Mark

→

Individuell zusammengestellte PC-Systeme

DER VERNÜNFTIGE

In dieser Konfiguration zeigen wir einen PC, der sich aus leistungsfähigen und preislich vernünftigen Komponenten zusammensetzt.



ASUS A7V

Mainboard

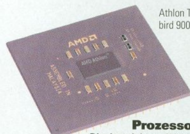
Wenn Sie ein Mainboard suchen, das technologisch auf der Höhe der Zeit steht, dann greifen Sie am besten zum ASUS A7V mit »Via Apollo KT 133«-Chipsatz. Dank 133 MHz Front-Side-Bus und Ultra-DMA/100 kann man eventuelle Leistungseinbrüche dem 390 Mark teuren Mainboard jedenfalls nicht in die Schuhe schieben.

DVD-Laufwerk

Wenn man sich schon ein Laufwerk kauft, dann sollte es auch DVDs lesen können. Zwar gibt es noch so gut wie gar keine Spiele für DVD-Laufwerke, doch hin und wieder möchte man sich vielleicht einen Film anschauen oder in diversen Lexika stöbern. Wir empfehlen das Toshiba SD-M1402 mit 12-/40-facher Geschwindigkeit zum Preis von 290 Mark.



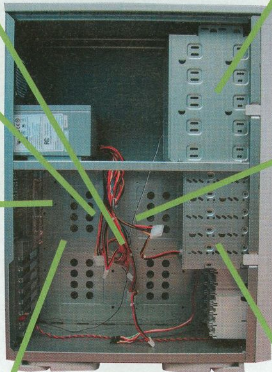
Toshiba SD-M1402



Athlon Thunderbird 900 MHz

Prozessor

Die derzeit beste Wahl ist ein Athlon Thunderbird-Prozessor mit 900 MHz. Das gute Stück kostet gerade mal 540 Mark und bietet genügend Leistung, um auch den Hardware-Hunger der anspruchsvollsten Spiele zufrieden zu stellen. Zum Vergleich: Ein etwa gleich getakteter Pentium III kostet circa 1000 Mark.

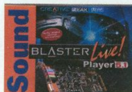




128 MByte RAM (No-Name)

Speicher

Wer ungern mitten im Spiel wegen No-Name-Speicherbausteinen nervige Abstürze erlebt, der sollte zu Speicher mit Markennamen greifen. Speicher-Profi Kingston hat die 128 MByte-Bank für 290 Mark (133 MHz, ECC, CL2) im Programm.



Soundkarte

Bloß keine Onboard-Soundkarte, sagt sich der vernünftige Spieler-Geist. Wer eine absolut zuverlässige Soundkarte mit wichtigen Eigenschaften (2x Line Out, Environmental Audio, AC-3 Ausgang, dickes Softwarepaket) sucht, der liegt mit der Soundblaster Live! Player 5.1 goldrichtig. Außerdem erhält man vom Hersteller der 200 Mark günstigen Karte einen exzellenten Treibersupport.

AUF EINEN BLICK

Prozessor:	540 Mark
Mainboard:	390 Mark
Grafikkarte:	480 Mark
Soundkarte:	200 Mark
Festplatte:	380 Mark
DVD-Laufwerk:	290 Mark
Speicher:	290 Mark
Gehäuse:	200 Mark
Floppy-LW:	40 Mark
Maus:	90 Mark
Tastatur:	90 Mark
Insgesamt (circa):	2990 Mark



Grafikkarte

GeForce-2-Grafikkarten gibt es zwar schon seit geraumer Zeit, doch die Leistung einer normalen GeForce mit DDR-Speicher ist keinesfalls zu verachten. Elsa hat mit der Erazor X^2 ein solches Modell im Programm. Das Kärtchen bietet 32 MByte RAM und kostet 480 Mark. GeForce-2-Modelle wandern erst ab 620 Mark über den Ladentisch.



Elsa Earazor X^2



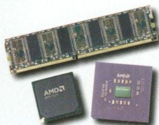
IBM DTLA307040

Festplatte

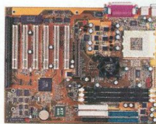
Je mehr Platz, desto besser. Doch das Ganze sollte auch im vernünftigen Rahmen bleiben. Unser Tipp ist deshalb die 380 Mark teure DTLA 307040 von IBM. Der Massenspeicher verfügt über 30,7 Gigabyte, was fürs Erste ausreichen sollte. Natürlich wird auch der neue Ultra-DMA/100-Standard unterstützt.

DER EXTREME

Bei folgender Konfiguration zeigen wir einen typischen Freak-PC, der sich ausschließlich aus Nobel-Komponenten zusammensetzt.



Athlon Thunderbird 1100 MHz



Abit KT7-Raid

Mainboard

Wer nur Edel-Komponenten in seinen Rechner stopft, der denkt nicht weiter als bis zum Abit KT7-Raid. Das 420 Mark teure Mainboard ist mit einem Raid-Controller ausgestattet, der zur Leistungssteigerung den Anschluss von identischen Festplatten ermöglicht. Außerdem sind die Boards von Abit in der Overclocker-Szene meist die erste Wahl.



Toshiba SD-M1502

DVD-Laufwerk

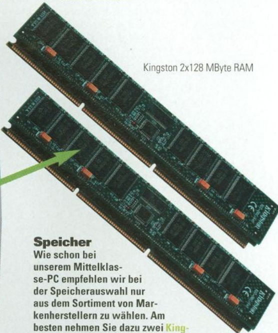
Wenn schnell nicht schnell genug ist, dann dürften Sie mit dem Toshiba SD-M1502 gerade so zufrieden sein. Mit 16-facher DVD- und 48-fach CD-ROM-Geschwindigkeit sollten Spiele-Installationen fix erledigt sein. Preis: 350 Mark.

Prozessor

Wem es nicht schnell genug sein kann, der holt sich am besten einen Athlon Thunderbird 1100 MHz zum Preis von 900 Mark. Das gute Stück nimmt es sogar mit einem wesentlich teureren Pentium 4 auf.



Soundblaster Live! Platinum 5.1



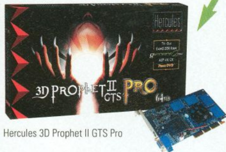
Kingston 2x128 MByte RAM

Soundkarte

Wir empfehlen in dieser Konfiguration nicht etwa die »Soundblaster Live! Player 5.1«, sondern die große Schwester namens Soundblaster Live! Platinum 5.1. Die Leistung bleibt die gleiche, jedoch wurde jede Menge Zubehör in das 500 Mark-Paket gesteckt (zum Beispiel eine Fernbedienung und die 5-1/4-Frontblende namens »Live Drive«).

Speicher

Wie schon bei unserem Mittelklasse-PC empfehlen wir bei der Speicherauswahl nur aus dem Sortiment von Markenherstellern zu wählen. Am besten nehmen Sie dazu zwei Kingston-Bausteine (133 MHz, ECC, CL2) zum Preis von insgesamt 580 Mark.



Hercules 3D Prophet II GTS Pro



Maxtor 54610H6

Grafikkarte

Bei der Grafikkarte geht ein Profi-Zocker keine Kompromisse ein. Er sucht sich eine der schnellen Karten mit »GeForce 2 GTS«-Chip aus. Zur Auswahl stehen die GeForce 2 Ultra (ab 1500 Mark), die GeForce 2 GTS Pro (ab 1000 Mark) und die GeForce 2 GTS (ab 620 Mark). Für welche Karte man sich entscheidet, hängt natürlich ganz vom Geldbeutel ab. Wir wählen für unser Beispiel eine Hercules 3D Prophet II GTS Pro zum Preis von 1070 Mark.

Festplatte

Mit 46,1 GByte Speicherplatz dürften selbst Hardcore-Spieler nicht so schnell von Platzproblemen heimgesucht werden. Die Maxtor 54610H6 arbeitet mit Ultra-DMA/100 und kostet moderate 540 Mark. Dank der Raid-Option des Mainboards kauft sich der Profi diese Festplatte gleich zwei Mal.

AUF EINEN BLICK

Prozessor:	900 Mark
Mainboard:	420 Mark
Grafikkarte:	1070 Mark
Soundkarte:	500 Mark
Festplatte(n):	1080 Mark
DVD-Laufwerk:	350 Mark
Speicher:	580 Mark
Gehäuse (300 W)	240 Mark
Floppy-LW:	40 Mark
Maus:	90 Mark
Tastatur:	90 Mark
Insgesamt (circa):	5360 Mark

Vergleichstest: CPU-Kühler



KÜHLE KÖPFE

Gute CPU-Kühlung ist heute wichtiger als je zuvor. Dennoch wird beim PC-Kauf kaum auf den Kühler geachtet, obwohl dieser entscheidenden Einfluss darauf hat, ob der Computer stabil und zuverlässig läuft.

Ein heißer Tag im Sommer oder auch eine mit voller Kraft bullernde Wohnungsheizung bringt so manchen PC ins Schwitzen. Abstürze durch eine überhitzte CPU sind dann keine Seltenheit. In den vergangenen Jahren ist die Leistungsaufnahme von Prozessoren ständig gestiegen.

Die erste Intel-CPU, für die ein Kühler empfohlen wurde, war der i486DX2-66 mit einer Leistungsaufnahme von maximal sechs Watt. Zum Vergleich: Ein Gigahertz-PIII verbraucht 33 Watt, der Athlon mit 1000 MHz Taktfrequenz »verbrät« sogar bis zu 65 Watt. Maßnahmen, die Leistungsaufnahme zu verringern, wie etwa eine niedrigere CPU-Kernspannung, haben den höheren Verbrauch durch steigende Taktfrequenzen und größere Komplexität der neueren CPUs nicht kompensieren können.

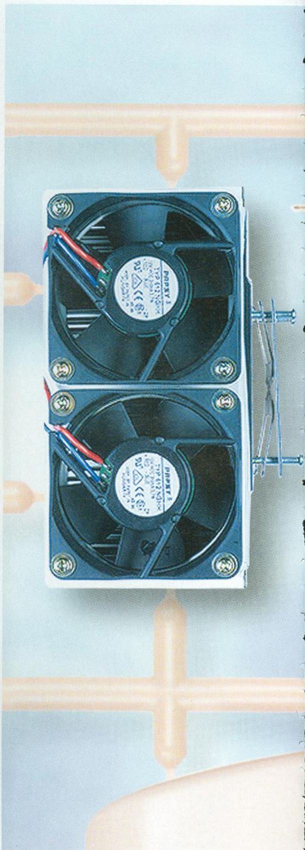
Für Prozessoren, die nicht übertaktet werden sollen, muss der Kühler lediglich leistungsstark genug sein, die CPU-Temperatur auch an einem heißen Sommertag nicht den zulässigen Maximalwert überschreiten zu lassen. Bei aktuellen Prozessoren für PCs liegt dieser (je nach CPU-Typ) zwischen 65 und 85 Grad Celsius.

Sollen Prozessoren übertaktet werden, ist gutes Kühlen aus zwei Gründen besonders wichtig: Zum einen produzieren übertaktete CPUs mehr Wärme (die Leistungsaufnahme wächst linear mit der Taktfrequenz und quadratisch mit der Spannung), die von leistungsschwachen Kühlern nicht mehr abgeleitet werden kann. Als Folge davon wird die zulässige Betriebstemperatur überschritten. Im schlimmsten Fall kann dies zu Schäden an der CPU führen. Zum anderen ist die Wahrscheinlichkeit, dass sich ein Prozessor auf eine bestimmte Taktfrequenz übertakten lässt, umso höher, je geringer die CPU-Temperatur ist. Beim Übertakten gilt also: je kühler, desto besser.

Kühler-Bauformen und Kompatibilität

Derzeit sind im PC-Bereich drei Kühlkörper-Typen aktuell: Socket-Kühler, SECC1-Kühler, und SECC2-Kühler. Erstere sind für gesockelte CPUs geeignet, angefangen vom Pentium bis hin zum gesockelten PIII (Coppermine) und Celeron (Coppermine-128) sowie den AMD-Prozessoren Athlon (Thunderbird) und Duron. SECC1-Kühler passen auf den im Slot-A-Format gefertigten Athlon und ältere Pentium-II-Prozessoren. SECC2-Kühler sind für Pentium III und neuere Pentium II geeignet. Letztere gibt es sowohl in SECC1- als auch in SECC2-Bauform: Die Modelle bis 333 MHz sind im SECC1-Format ausgeführt. Sämtliche PII-Varianten mit 450 MHz oder noch höherer Taktfrequenz sind nur im SECC2-Format erhältlich. Die Modelle mit 350 und 400 MHz existieren dagegen sowohl im SECC1- als auch im SECC2-Format. Die beiden Bauformen lassen sich leicht unterscheiden: Ist bei abmontiertem Kühlkörper die Platine mit dem CPU-Kern sichtbar, handelt es sich um eine SECC2-CPU.

Für Prozessoren, die mit einem »Slotket«-(Slot-zu-Sockel)-Adapter betrieben werden, müssen Kühler für Sockel-CPUs verwendet werden. Eine Abwärtskompatibilität innerhalb der jeweiligen Kühlkörper-Bauform ist ge-




Die Größe macht's: links der Cooler Master DP2-5H54, rechts der Global WIN VOS32

währleistet: Man kann also ohne Weiteres einen Athlon-Kühler auf einen Pentium II setzen oder einen Celeron-II-Kühler auf einen Pentium. Umgekehrt geht es nicht: So ist ein Kühlkörper für den Pentium II in der Regel für einen Athlon nicht leistungsstark genug, und ein für Pentium, K6 oder Celeron entwickelter Sockel-Kühler wird in den meisten Fällen nicht auf einen neuen Celeron (Coppermine-128) oder Pentium III (Coppermine) passen. Der Grund hierfür ist, dass die Kontaktfläche zwischen CPU und Kühler bei diesen Prozessoren sehr klein ist, was dazu führen kann, dass manche Kühler auf der CPU »kippeln«. Abhilfe schafft hier ein Adapterplättchen: Dabei handelt es sich um eine viereckige Metallplatte, die in der Mitte eine Aussparung für den CPU-Kern aufweist und genauso dick ist wie der CPU-Kern selbst. Diese Metallplatte vergrößert zwar die Kontaktfläche zwischen CPU und Kühlkörper, kann sich aber trotzdem negativ auf die Kühlleistung auswirken, da sie den Anpressdruck zwischen dem Kühler und dem hitzeerzeugenden Prozessor-Kern verringert.

In Zukunft wird Intel hauptsächlich Prozessoren im Sockel-Format herstellen. Daher gehören SECC2-Kühler für den Pentium III im Slot-Format zu den Auslaufmodellen. Längerfristig gilt dies auch für SECC1-Kühler, da AMD die Produktion von Prozessoren im Slot-A-Format ebenfalls einstellen wird. Die Zukunft gehört den Kühlern für gesockelte CPUs. Daher standen im Pcpro-Labor für diesen Vergleichstest hauptsächlich Kühlkörper für Sockel-Prozessoren. Da der Slot-A-Athlon derzeit noch erhältlich und zudem bei Overclockern sehr beliebt ist, werden auch SECC1-Kühler getestet.

Der Kühlkörper

Ein guter Kühlkörper muss eine möglichst große Oberfläche haben. Die Kühlrippen sollten so angeordnet sein, dass der Luftstrom vom Lüfter ohne übermäßiges Verwirbeln die Hitze abführt. Weiterhin muss das Design die Wärme über den gesamten Kühlkörper verteilen. Im Prinzip gilt bei Kühlkörpern: je größer, desto besser. Allerdings setzen Motherboard und Gehäuse der Kühlergröße Grenzen: Vor allem zu große Slot-Kühler (SECC1, SECC2) blockieren oftmals einen oder mehrere DIMM-Slots auf den Mainboards. Um eine zu hohe mechanische Belastung des Motherboards zu verhindern, sollte der Kühlkörper auch nicht übermäßig schwer sein.

Das Material der Wahl für Kühlkörper ist Aluminium. Es ist leicht, preiswert und gut zu verarbeiten, beispielsweise durch Extrusion – die von den meisten Kühlkörperherstellern verwendete Produktionsmethode. Die hier getesteten Kühler werden bis auf die Modelle von Alpha und RDJD mit diesem Verfahren hergestellt. Alpha verkauft kaltgeschmiedete Kühlkörper, während RDJD ein »Folded Fin« genanntes Kühlerdesign verwendet. Hier bestehen die Kühlrippen aus einer dünnen gefalteten Aluminiumplatte.

Kupfer hat eine etwa doppelt so hohe Wärmeleitfähigkeit wie Aluminium. Trotzdem ist es für die Produktion von CPU-Kühlkörpern nicht so gut geeignet. Neben dem hohen Preis und der schwierigeren Verarbeitung – Kupfer lässt sich schlecht extrudieren – ist es hauptsächlich das hohe Gewicht, das Kupfer für leistungsstarke Kühlkörper ungeeignet macht. Ein Kupfer-Kühlkörper vom Format des Global Win VOS32 zum Beispiel wäre →

EMPFEHLUNGEN

Socket-Kühler: Alpha FC-PAL35/PAL6035



Das aufwändige Design des FC-PAL35 für Pentium III und des PAL6035 für Athlon-Prozessoren mit feinen Kühlrippen und eingelassener Kupferplatte zahlt sich aus: Der Kühler lässt die Modelle anderer Hersteller hinter sich. Wer seine CPU auf einen »Slotket«-Adapter montieren möchte, sollte für maximalen Overclocking-Speed lieber zum PEP66 greifen – der bietet die gleiche Leistung wie seine geringfügig preiswerteren Schwestermodelle, ist aber niedriger gebaut und blockiert so maximal einen DIMM-Slot. Die Alpha-Lüfter sind sowohl mit YS-Tech-Lüftern, als auch mit Sanyo-Denki-Lüftern verfügbar. Die Sanyo-Denki-Versionen konnten in Bezug auf Geräuschentwicklung eher überzeugen, sind aber derzeit in Deutschland nicht verfügbar.

Slot-A-Kühler (SECC1): Global WIN VOS32

Der Global WIN VOS32 bietet beste Leistung, ohne dabei allzu teuer zu sein. Darüber hinaus ist er wesentlich flexibler einsetzbar als alle anderen SECC1-Kühler: Er passt sogar auf SECC2-CPUs. Einziger Kritikpunkt ist die hohe Geräuschentwicklung, bedingt durch den Einsatz sehr leistungsstarker Lüfter.
Für Gehäuse, bei denen direkt hinter der CPU ein Gehäuselüfter angebracht werden kann, bietet sich der VOS32+ mit zusätzlichem 80-mm-Lüfter und »Fan Duct«-System an. In dieser Konfiguration belegt der VOS32 von Global Win unangefochten den ersten Platz in Sachen Kühlleistung.

Socket-Kühler: Global WIN FKP32

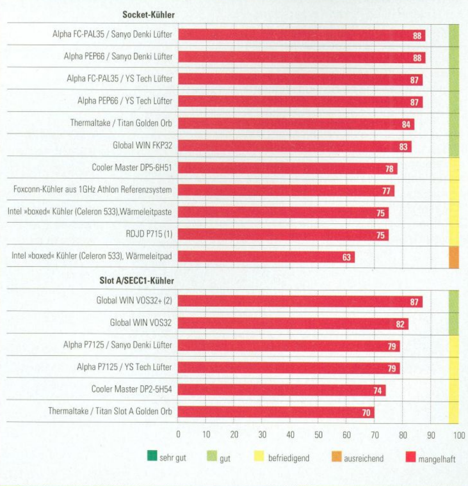


Der Global WIN FKP32 ist von der Kühlleistung her nicht allzu weit von den Spitzenprodukten von Alpha entfernt. Im Vergleich zu diesen ist er jedoch mit 50 Mark für deutlich weniger Geld zu haben und hat sich damit die Budget-Empfehlung redlich verdient.

Slot-A-Kühler (SECC1): Cooler Master DP2-5H54

Wer nicht ans Übertakten denkt, erhält mit dem Coolermaster DP2-5H54 einen leistungsfähigen, aber dennoch leisen Kühler zu einem fairen Preis.

GESAMTWERTUNG KÜHLER



Vergleichstest: CPU-Kühler

EINZELWERTUNG

So bewerten wir

Die Beurteilung der CPU-Kühler setzt sich aus drei Kategorien zusammen: Leistung, Ergonomie und Ausstattung: Der Schwerpunkt liegt dabei mit 80 Prozent Anteil an der Gesamtbewertung ganz klar auf der Leistung. Diese basiert auf einer einfachen Temperaturmessung. Schließlich sollen Kühler auch nichts anderes machen, als die Temperatur der CPU möglichst niedrig zu halten. Das Wichtigste an einem Kühler ist also die Leistung und nicht etwa die Ergonomie oder Ausstattung.

Die Bewertung der Ergonomie der Lüfter basiert auf einer subjektiven Lautstärkebeurteilung im direkten Vergleich der Lüfter untereinander. Die Bewertung wird in Schulnoten vorgenommen. Zu beachten ist, dass die Benotung der Sockel-Kühler nicht direkt mit denen der Slot-Kühler vergleichbar ist. Letztere verfügen in der Regel über zwei Lüfter und sind somit entsprechend lauter als die Sockel-Kühler. In der Gesamtwertung geht die Lautstärkebeurteilung in Form von Ergonomie mit zehn Prozent ein.

Die restlichen zehn Prozent Anteil an der Gesamtbewertung entfallen auf die Ausstattung. Unter diesem Punkt wird der Lieferumfang in Form einer Wärmeleitpaste und Einbauanleitung bewertet. Zusätzliche Ausstattungsmerkmale wie zum Beispiel die SECC2-Kompatibilität beim VOS32 oder das Fan-Duct-System beim VOS32+ werden ebenfalls berücksichtigt.

Eine Bewertung von Service beziehungsweise Garantie erfolgt nicht. Bei hochwertigen Kühlern liegt die Entscheidung über die Länge der Garantiezeit üblicherweise beim Händler. In Deutschland ist die Garantiezeit in der Regel nicht länger als ein Jahr. Wie die Erfahrung jedoch zeigt, ist eine hochwertige Kombination von Lüfter und Kühlkörper selten von einem Ausfall betroffen.

Somit ist die Garantie kein relevanter Bewertungsfaktor. Gleiches gilt für Service und Support. Einen Lüfter in Betrieb zu nehmen, dürfte kein Problem sein.

Wenn trotzdem Bedarf an Service besteht, sollte man sich nach einem Händler umsehen, der sich auf den Vertrieb von hochwertigen Kühlern spezialisiert hat. Dort wird einem in der Regel besser geholfen als etwa bei einem großen Discounter.

GESAMT

Socket-Kühler	
Alpha FC-PAL35 / Sanyo Denki Lüfter	88
Alpha PEP66 / Sanyo Denki Lüfter	88
Alpha FC-PAL35 / YS Tech Lüfter	87
Alpha PEP66 / YS Tech Lüfter	87
Thermaltake / Titan Golden Orb	84
Global WIN FKP32	83
Cooler Master DP5-6H51	78
Foxconn-Kühler/AMD Referenzsystem	77
Intel »boxed« Kühler, Wärmeleitpaste	75
RDJD P715 (1)	75
Intel »boxed« Kühler, Wärmeleitpad	63
Slot A/SECC1-Kühler	
Global WIN VOS32+ (2)	87
Global WIN VOS32	82
Alpha P7125 / Sanyo Denki Lüfter	79
Alpha P7125 / YS Tech Lüfter	79
Cooler Master DP2-5H54	74
Thermaltake / Titan Slot A Golden Orb	70

besser

LEISTUNG

Socket-Kühler	
Alpha FC-PAL35 / YS Tech Lüfter	91
Alpha PEP66 / YS Tech Lüfter	91
Alpha FC-PAL35 / Sanyo Denki Lüfter	90
Alpha PEP66 / Sanyo Denki Lüfter	90
Global WIN FKP32	88
Thermaltake / Titan Golden Orb	86
Cooler Master DP5-6H51	83
Foxconn-Kühler/AMD Referenzsystem	81
Intel »boxed« Kühler, Wärmeleitpaste	77
RDJD P715 (1)	73
Intel »boxed« Kühler, Wärmeleitpad	62
Slot A/SECC1-Kühler	
Global WIN VOS32+ (2)	92
Global WIN VOS32	85
Alpha P7125 / YS Tech Lüfter	83
Alpha P7125 / Sanyo Denki Lüfter	81
Cooler Master DP2-5H54	76
Thermaltake / Titan Slot A Golden Orb	69

besser

ERGONOMIE

Socket-Kühler	
RDJD P715 (1)	100
Intel »boxed« Kühler, Wärmeleitpad	85
Intel »boxed« Kühler, Wärmeleitpaste	85
Thermaltake / Titan Golden Orb	85
Alpha FC-PAL35 / Sanyo Denki Lüfter	70
Alpha PEP66 / Sanyo Denki Lüfter	70
Cooler Master DP5-6H51	70
Foxconn-Kühler/AMD Referenzsystem	70
Alpha FC-PAL35 / YS Tech Lüfter	55
Alpha PEP66 / YS Tech Lüfter	55
Global WIN FKP32	55
Slot A/SECC1-Kühler	
Cooler Master DP2-5H54	85
Thermaltake / Titan Slot A Golden Orb	85
Alpha P7125 / Sanyo Denki Lüfter	70
Alpha P7125 / YS Tech Lüfter	55
Global WIN VOS32	55
Global WIN VOS32+ (2)	40

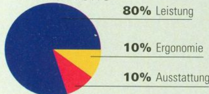
besser

AUSSTATTUNG

Socket-Kühler	
Alpha FC-PAL35 / Sanyo Denki Lüfter	85
Alpha FC-PAL35 / YS Tech Lüfter	85
Alpha PEP66 / Sanyo Denki Lüfter	85
Alpha PEP66 / YS Tech Lüfter	85
Global WIN FKP32	67
RDJD P715 (1)	67
Thermaltake / Titan Golden Orb	67
Cooler Master DP5-6H51	50
Foxconn-Kühler/AMD Referenzsystem	50
Intel »boxed« Kühler, Wärmeleitpad	50
Intel »boxed« Kühler, Wärmeleitpaste	50
Slot A/SECC1-Kühler	
Global WIN VOS32+ (2)	94
Global WIN VOS32	83
Alpha P7125 / Sanyo Denki Lüfter	72
Alpha P7125 / YS Tech Lüfter	72
Thermaltake / Titan Slot A Golden Orb	61
Cooler Master DP2-5H54	50

besser

GEWICHTUNG



80% Leistung

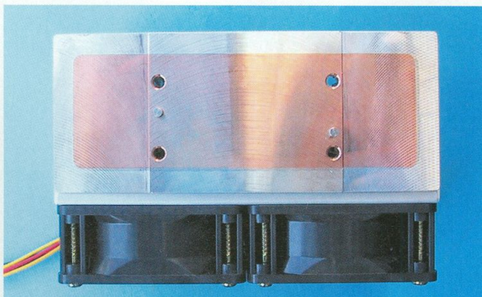
10% Ergonomie

10% Ausstattung

→ so schwer, dass er beim Herumtragen des PCs die CPU aus der Halterung reißen würde. Es gibt zwar durchaus CPU-Kühler, die ausschließlich aus Kupfer bestehen, allerdings sind sie klein und entsprechend wenig leistungsstark.

Alpha hat eine Lösung gefunden, wie sich die guten Wärmeleiteigenschaften des Kupfers mit den guten mechanischen Eigenschaften von Aluminium kombinieren lassen: In die Bodenfläche des Kühlers ist eine Kupferplatte eingelassen, die die Wärme über den Kühler verteilt – die Kühlrippen selbst bestehen aus Aluminium.

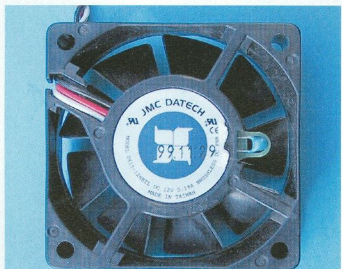
Die Farbe des Kühlkörpers spielt übrigens keine Rolle. Zwar strahlt ein schwarzes Objekt Wärme besser ab; Kühlkörper geben die Wärme allerdings fast ausschließlich durch Konvektion und nicht durch Wärmestrahlung ab. Für diesen Effekt ist die Farbe irrelevant.



Eine in die Bodenplatte eingelassene Kupferschicht sorgt – wie hier beim P7125 vom japanischen Hersteller Alpha (www.microforg.co.jp) – für einen wesentlich verbesserten Wärmetransfer.

Lüfter

Idealerweise sollte ein Lüfter sowohl sehr leistungsstark als auch sehr leise sein. Doch diese beiden Eigenschaften sind unvereinbar. Eine höhere Luftförderleistung bewirkt zwangsläufig eine höhere Lautstärke, so dass jeder Kühlerhersteller bei der Wahl des Lüfters immer einen Kompromiss zwischen Leistung und Lautstärke eingehen muss. Bei gleicher Luftförderleistung ist ein größerer Lüfter in der Regel leiser als ein kleinerer – bedingt durch die geringere Drehzahl. Daher gilt auch bei Lüftern: je größer, desto besser. Bei aktuellen CPU-Kühlern kommen Lüfter in Größen von 45 mal 45 mal 10 bis 60 mal 60 mal 25 Millimeter zum Einsatz.



Der Lüfter des RDJD P715 ist temperaturgesteuert. Rechts vom Lüftermotor ist der blaue Temperatursensor zu erkennen.

Natürlich entscheiden nicht nur Größe und Leistung über die Lautstärke eines Lüfters, sondern auch der Lagertyp und die Qualität. Zwei Lagertypen sind für Lüfter verbreitet: Gleitlager und Kugellager. Gleitlager (»Sleeve Bearing«) sind vor allem in sehr preiswerten Lüftern zu finden: Sie sind leiser, aber oft unzuverlässiger. Der billigste Gleitlagertyp besteht aus einem Ring aus porösem Material, der mit einem Schmiermittel getränkt ist. In diesem Ring rotiert die Achse des Lüfters. Ist das Schmiermittel verbraucht, beginnt der Lüfter ungewohnte Geräusche zu machen und geht schließlich kaputt.

Kugelgelagerte Lüfter (oft zu erkennen an der Aufschrift »Ball Bearing« oder einfach nur »Ball«) sind wesentlich zuverlässiger. Allerdings benötigt jeder Lüfter, um Längskräfte aufnehmen zu können, zwei Lager. Vor allem bei kleineren Lüftern von 50 Millimeter und weniger ist hier die Kombination aus einem Kugellager und einem Gleitlager beliebt. Hochwertige größere Lüfter sind hingegen oftmals mit zwei Kugellagern ausgestattet (»Two Ball« oder »Dual Ball Bearing«).

Generell sollte man beim Kühlerkauf Lüfter mit Kugellager vorziehen, da sie langfristig zuverlässiger sind. Es gibt allerdings auch Ausnahmen: Papst stellt beispielsweise Lüfter mit Sintec-Gleitlagern her (zu erkennen an dem Buchstaben »G« in der Typenbezeichnung), die besonders leise sind und sich in punkto Zuverlässigkeit nicht hinter kugelgelagerten Modellen zu verstecken brauchen. Alle in diesem Vergleichstest getesteten Lüfter sind mit Kugellager respektive zwei Kugellagern ausgestattet.

Die Luftförderleistung (Volumenstrom) von Lüftern wird meistens in CFM (cubic feet per minute, Quadratfuß pro Minute) angegeben. Selbst in Europa sind metrische Einheiten wie m3/h eher wenig gebräuchlich. Die für CPU-Kühler verwendeten Lüfter liefern üblicherweise zwischen sechs und 30 CFM.

Eine gute Lösung, um das Problem der Unvereinbarkeit von hoher Leistung und geringer Geräuschentwicklung zu umgehen, ist eine Temperaturregelung für Lüfter. Temperaturgesteuerte Lüfter wie die Variofan-Serie von Papst – zu erkennen am »V« in der Modellbezeichnung – sind schon lange verfügbar. Trotzdem sind CPU-Kühler mit geregeltem Lüfter bislang eine Seltenheit.

Das Interface-Material

Auch eine Oberfläche, die beim Anschauen und Anfassen glatt wirkt, ist unter dem Mikroskop rau und kantig. Das gilt natürlich auch für Prozessoren und Kühlermaterial. Wenn man den Kühlkörper direkt auf die CPU setzt, befinden sich dazwischen viele kleine luftgefüllte Spalte. Da Luft ein guter Wärmeisolator ist, wirkt sich dies sehr negativ auf den Wärmetransfer zwischen CPU und Kühlkörper aus. Die Lösung für dieses Problem ist ein Interface-Material in Form von Wärmeleitpaste oder einem Wärmeleitpad, das zwischen CPU und Kühler aufgetragen respektive angebracht wird. Wärmeleitpads haben den Vorteil, dass sie direkt am Kühlkörper angebracht sind und so eine schnelle und saubere Montage erlauben. Wärmeleitpaste bietet jedoch in der Regel eine deutlich bessere Wärmetransferleistung.

Der Einfluss des Interface-Materials sollte auf keinen Fall unterschätzt werden. Das Ersetzen des vorinstallierten Wärmeleitpads durch hochwertige Wärmeleitpaste bei dem Kühler eines Intel-»boxed«-Celeron/533 bewirkt einen Temperatursturz von acht Grad Celsius. Das ist umso beachtlicher, wenn man bedenkt, wie gering im Vergleich dazu die Unterschiede zwischen verschiedenen Kühlermodellen sind. Wer also die Kühlung seiner CPU verbessern will, ohne viel Geld auszugeben, sollte zunächst an Wärmeleitpaste denken. Diese gibt es sehr preiswert in jedem Elektronikladen. Standard-Wärmeleitpaste basiert in der Regel auf Silikon und Zinkoxid und hat eine Wärmeleitfähigkeit von etwa 1 W/mK. Hochleistungs-Wärmeleitpaste, wie zum Beispiel die von Frozen Silicon (www.frozensilicon.de) und Thetatech (www.thetatech.de), erreicht sogar 2,9 W/mK.

Zum Vergleich: Aluminium hat eine Wärmeleitfähigkeit von 221 W/mK. Daher sollte man Wärmeleitpaste so dünn wie möglich auftragen: Eine zu dicke Schicht verschlechtert den Wärmetransfer. Wenn auf dem Kühler bereits ein Wärmeleitpad vorhanden ist, sollte es vor dem Auftragen der Paste unbedingt entfernt werden. Auf der Internet-Site www.heatsinkguide.com finden Interessierte zum Thema Kühlung weitere Informationen. **(PC Pro/jr)**

Vergleichstest: CPU-Kühler

PC PLAYER TEST-SIEGER

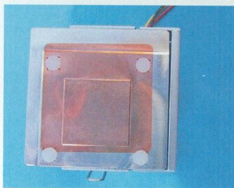
ALPHA

FC-PAL35/PAL6035



Der Alpha FC-PAL35 für Pentium III und Celeron sowie das Modell ohne Abstandhalter PAL6035 für die neuen AMD-Chips Athlon (Thunderbird) und Duron sind sehr aufwändig kaltgeschmiedete Kühler: Beide verfügen über 346 feine, hexagonale Kühlstäbe und eine in den Boden des Kühlkörpers eingelassene Kupferplatte. Der Aufwand lohnt sich: Alpha erobert sich damit die Spitzenposition unter den Sockel-Kühlern.

In der Standardausstattung arbeiten beide Kühler mit Lüftern von Sanyo Denki. Zahlreiche Online-Shops wie etwa Thetatech kaufen jedoch die Alpha-Kühlkörper einzeln und bundeln sie mit den von Global Win gelieferten YS-Tech-Lüftern, da diese leistungsstärker und preisgünstiger sind. Die höhere Leistung wird allerdings mit einer deutlichen Zunahme der Lautstärke relativ teuer erkauft.



Der FC-PAL35 passt auf alle Motherboards und ist prinzipiell auch für Boards mit Slot-zu-Sockel-Adaptern (Slotket) geeignet. Auf Grund der großen Höhe blockiert er in diesem Fall bei manchen Boards (wie zum Beispiel beim Asus P3B-F) allerdings zwei DIMM-Slots. Um einen sicheren Halt auf FC-PGA-CPUs zu ermöglichen, hat Alpha dem FC-PAL35 kleine Abstandhalter aus Plastik spendiert. Diese verhindern allerdings einen Einsatz auf AMDs Thunderbird- und Duron-Prozessoren, da diese CPUs schon ab Werk mit ähnlichen Abstandhaltern versehen sind. Wird der FC-PAL35 auf einem Thunderbird oder Duron installiert, bleibt zwischen CPU und Kühlkörper ein kleiner Spalt, der den Wärmetransfer völlig verhindert und so ein sofortiges Überhitzen der CPU bewirkt. In Verbindung mit AMD-CPUs sollte daher der PAL6035 – ohne Abstandhalter – zum Einsatz kommen.

Die sehr guten Leistungswerte der Alpha-Kühler schlagen sich auch im Preis nieder: Mit jeweils 75 Mark für die Version mit YS-Tech-Lüftern sind die Alpha-Modelle am oberen Ende der Preisskala angesiedelt. Die Version mit Sanyo-Denki-Lüftern ist in Deutschland derzeit nicht verfügbar: Der Eigenimport aus Japan oder den USA dürfte den Preis in den dreistelligen Bereich hochschrauben. Der Preis wird Overclocker trotzdem nicht abschrecken. Denn derzeit gibt es keinen besseren Kühler.

WERTUNG

LEISTUNG (80%):
ERGONOMIE (10%):
AUSSTATTUNG (10%):

PC PLAYER GESAMT-WERTUNG **88**

ALPHA

PEP66



Der PEP66 wurde speziell für Slot-1-Boards mit Slotket-Adaptern entwickelt: die langen Kühlrippen werden von einem seitlich montierten Lüfter gekühlt. Trotz seiner dadurch niedrigeren Höhe als die Alpha-Modelle für den Sockel blockiert der PEP66 einen DIMM-Slot auf manchen Boards.

Auch der PEP66 ist mit einer Kupferplatte im Boden versehen und liegt in Sachen Kühlleistung gleichauf mit den anderen Alpha-Modellen in diesem Test. Zwar passt der Kühler auch auf manche Sockel-Boards, doch sollte man in diesem Fall auf Grund des niedrigeren Preises bei gleicher Leistung eher zu den entsprechenden Sockel-Modellen greifen. Der PEP66 mit YS-Tech-Lüftern schlägt mit knapp 100 Mark zu Buche. Auch beim PEP66 ist die Unterseite des Kühlers mit kleinen Abstandhaltern versehen, die einen Einsatz mit den neuen AMD-Prozessoren im Sockel-Format Athlon (Thunderbird) und Duron verhindern.

WERTUNG

LEISTUNG (80%):
ERGONOMIE (10%):
AUSSTATTUNG (10%):

PC PLAYER GESAMT-WERTUNG **88**

COOLER MASTER

DP5-6H51

Der Cooler Master DP5-6H51 ist ein solider Standardkühler. Für einen relativ niedrigen Preis von 39 Mark erhält man einen Kühler, der für alle derzeit auf dem Markt befindlichen Socket-CPUs geeignet und mit einem hochwertigen kugelgelagerten Lüfter ausgestattet ist.



Der DP5-6H51 bietet zwar bessere Leistung als der Intel-Standardkühler, die Spitzenvertreter von Alpha und Global Win erreicht er allerdings nicht. Standardmäßig ist der Kühler mit einem Wärmeleitpad ausgestattet. Eine für die Kühlung wesentlich effektivere Wärmeleitpaste ist im Lieferumfang ebenso wenig enthalten wie eine Einbauanleitung. Somit erreicht der DP5-6H51 in der Ausstattung lediglich ein »ausreichend«. Auch in Sachen Ergonomie kann der Lüfter nicht überzeugen. Hier sollte man eher zu den Modellen P715 von RDJD oder zum Golden Orb von Thermaltake greifen. Letzterer bietet darüber hinaus auch bessere Leistungswerte. Insgesamt erhält der DP5-6H51 nur die Note »befriedigend«.

WERTUNG

LEISTUNG (80%):
ERGONOMIE (10%):
AUSSTATTUNG (10%):

PC PLAYER GESAMT-WERTUNG **78**



GLOBAL WIN

WIN FKP32

Global Win war wohl der erste Kühlkörper-Hersteller, der den Trend zum Übertakten von Prozessoren erkannt hat. Bereits seit 1997 bietet dieser Hersteller spezielle Modelle an, die für das Übertakten von Prozessoren geeignet sind. Der FKP32 ist der Nachfolger der erfolgreichen Modelle FDP32 und FEP32.

In früheren Kühlertests zeichnete sich an der Spitze oft ein Duell Alpha gegen Global Win ab. Das ist auch bei diesem Test der Fall. Doch hat Global Win bei den Sockel-Kühlern dieses Mal den Kürzeren gezogen. Der FKP32 kann mit den beiden Modellen von Alpha nicht ganz mithalten, die allerdings wesentlich teurer sind. Dennoch bietet der FKP32 ein sehr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis. Wie bei allen Kühlern mit den leistungsstarken YS-Tech-Lüftern ist der Hauptkritikpunkt die hohe Geräuschentwicklung. Global Win ist gerade dabei, den

FKP32 durch ein leistungsstärkeres Nachfolgemodell namens FOP32 zu ersetzen, das für diesen Test nicht mehr rechtzeitig eintraf.

WERTUNG

LEISTUNG (80%):
ERGONOMIE (10%):
AUSSTATTUNG (10%):

PC PLAYER GESAMT-WERTUNG **83**

PC PLAYER PREIS-TIPP

RDJD

P715

Der P715 ist der einzige Kühler in diesem Vergleichstest mit einem temperaturgeregelten Lüfter. Auch wenn der Wärmesensor



nicht optimal platziert ist – er sitzt im Luftstrom des Lüfters – erfüllt er dennoch seinen Zweck sehr gut.

Der P715 ist der leiseste Kühler im Test und hält trotzdem die Temperatur der Test-CPU im grünen Bereich. Da der Lüfter während des Tests nicht seine höchste Drehzahl erreicht, ist die Leistung des Kühlers unter Extrembedingungen besser, als das Testergebnis suggeriert. Trotzdem ist der P715 fürs Übertakten ungeeignet: Die maximale Kühlleistung wird erst bei einer recht hohen Temperatur erreicht – übertaktete CPUs, die nur bei niedrigen Temperaturen stabil laufen, könnten schon nicht mehr funktionieren, bevor der Lüfter überhaupt seine maximale Leistung erreicht. Wer einen besonders ergonomischen Lüfter sucht, ist mit dem P715 bestens bedient. Allerdings kann der Lüfter nur online direkt vom Hersteller (www.rdjd.net) zu einem Preis von 14,50 US-Dollar bestellt werden.

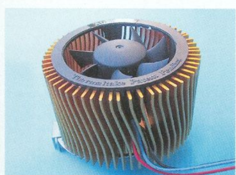
WERTUNG

LEISTUNG (80%):
ERGONOMIE (10%):
AUSSTATTUNG (10%):

PC PLAYER GESAMT-WERTUNG **75**

THERMALTAKE/TITAN

GOLDEN ORB



Der Golden Orb sticht schon äußerlich aus der Masse hervor: Der Kühlkörper ist rund und die Kühlrippen sind so angewinkelt, dass ihr Winkel dem des vom Lüfter kommenden Luftstroms entspricht. Das Design macht Sinn: Obwohl der Golden Orb verglichen mit den anderen Kandidaten sehr klein und auch nur mit einem relativ kleinen, in den Kühlkörper eingelassenen Lüfter versehen ist, kann er in punkto Leistung überzeugen. Mit der größeren und lauteren Konkurrenz von Alpha und Global Win kann sich der Golden Orb zwar nicht ganz messen, aber dafür blockiert er keine DIMM-Slots, wenn er auf einem Slotket-Adapter montiert ist. Innovativ ist auch das Clip-System des Golden Orb: Man setzt den Kühler auf die CPU und dreht ihn fest. Leider wurde der Clip nur für FC-PGA-CPUs entwickelt. Auf ältere PPGA-Celerons passt er nur mit Gewalt. Der 54 Mark teure Golden Orb bietet gute Leistung bei geringer Lautstärke.

WERTUNG

LEISTUNG (80%):
ERGONOMIE (10%):
AUSSTATTUNG (10%):

PC PLAYER GESAMT-WERTUNG **84**

REFERENZGERÄTE

INTEL- UND AMD-LÜFTER

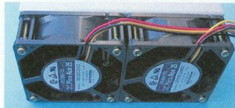
Die beiden Kühler von AMD aus dem Gigahertz-Referenzsystem sowie der Intel-Kühler, der sich auf dem »boxed« Celeron/533 befindet, sind nicht einzeln erhältlich. Die Leistungswerte dieser Lüfter dienen als Referenzwerte.
Beim AMD-Kühler handelt es sich um einen recht kleinen Kühler mit einem Lüfter von 50 mal 15 Millimetern. Vielleicht wollte AMD ja durch die Wahl eines kleinen Kühlers für das Testsystem bewusst demonstrieren, dass der Gigahertz-Thunderbird auch ohne besonders aufwändige Kühlung stabil läuft. Dieser Kühler ist definitiv nichts für Übertakter. Zudem ist der Foxconn-Kühler auf Grund des mit über 6000 Umdrehungen/Minute rotierenden Lüfters auch noch ziemlich laut.
Je nach Prozessor-Modell sind die Kühler bei den so genannten «boxed«-CPUs von Intel unterschiedlich. Für diesen Test wird der bei einem Celeron/533 mitgelieferte Kühler getestet. Da dieser Chip die höchste Leistungsaufnahme aller Celeron-Prozessoren aufweist, dürfte es sich bei dem mitgelieferten Kühler um einen der leistungsfähigeren »boxed«-Kühler handeln. Dennoch konnte er in punkto Leistung nicht überzeugen. Der Kühler sorgt zwar für ausreichende Kühlung im normalen Betrieb, fürs Übertakten ist er jedoch definitiv ungeeignet. Der verwendete Lüfter von Nidec ist allerdings hochwertig und recht leise.
Overclocker haben Glück: Der Kühler lässt sich leicht von der CPU entfernen – ein Upgrade ist also möglich.

Vergleichstest: CPU-Kühler

ALPHA

P7125

Seit ihrem ersten speziell für Übertakter entwickelten Kühler P125, genießt die japanische Firma Alpha ein sehr hohes Ansehen in der Overclocking-Szene. Auch der P7125 kann im Test mit sehr guter Leistung überzeugen, ist aber bei einem Preis von 129 Mark der teuerste Kühler. Trotz der erstaunlichen Größe des Kühlkörpers passt der P7125 auf alle Athlon-Motherboards. In sehr vielen Fällen wird allerdings ein DIMM-Slot blockiert. Zu bemängeln ist weiter das hohe Gewicht – wer seinen PC oft transportieren muss, sollte den P7125 meiden. Wie alle Alpha-Kühler gibt es den P7125 sowohl mit Sanyo-Denki-Lüftern als auch mit Modellen von YS Tech.



Zu empfehlen ist eigentlich nur die Version mit Sanyo Denki: Sie ist die ideale Wahl für alle, die einen Kühler mit erträglichem Geräuschpegel wünschen, ohne jedoch wesentliche Kompromisse bei der Kühlleistung einzugehen. Wer sich mit der hohen Lautstärke der YS-Tech-Lüfter abfinden kann, ist mit dem Global Win VOS32 besser bedient.

WERTUNG

LEISTUNG (80%):	■■■■□	PC PLAYER GESAMT-WERTUNG **79**
ERGONOMIE (10%):	■■□□□	
AUSSTATTUNG (10%):	■■■□□	

GLOBAL WIN

VOS32 / VOS32+



Standardmäßig ist der 84 Mark teure VOS32 als Athlon-Kühler konfiguriert. Soll er auf einen PIII montiert werden, lässt sich dank der mitgelieferten SECC2-Clips der VOS32 sehr leicht umfunktionieren. In punkto Leistung kann das Modell voll und ganz überzeugen: Kein anderer Kühler kommt an die Leistung des VOS32 heran. Auch der VOS32 blockiert bei vielen Athlon-Boards einen DIMM-Slot. Ein weiterer Nachteil des VOS32 ist die sehr beachtliche Geräuschentwicklung, bedingt durch die zwei starken YS-Tech-Lüfter. Für absolute Overclocking-Freaks bietet Global Win noch den VOS32+ an. Die 99 Mark teure Plus-Version ist mehr als nur ein CPU-Kühler: Ein zusätzlicher Gehäuselüfter mit 80 Millimeter Durchmesser sorgt mit dem so genannten Fan-Duct-System – eine Art Lufttrichter, der ein direktes Absaugen der Warmluft aus dem Gehäuse ermöglicht – für zusätzliche Kühlleistung. Das Fan-Duct-System passt nur, wenn im Gehäuse hinter der CPU eine Aussparung für einen Gehäuselüfter vorgesehen ist.

WERTUNG

LEISTUNG (80%):	■■■■□	PC PLAYER GESAMT-WERTUNG **87**
ERGONOMIE (10%):	■■□□□	
AUSSTATTUNG (10%):	■■■■■	

COOLER MASTER

DP2-5H54



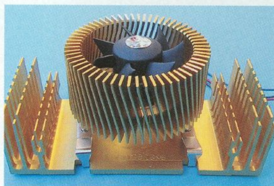
Mit den Boliden der Schwergewichtsklasse von Alpha und Global Win kann sich der Cooler Master DP2-5H54 leistungsmäßig nicht messen. Auch wenn das Modell fürs Übertakten nicht die erste Wahl ist, bietet es bei geringer Geräuschentwicklung doch recht gute Leistung. Wie alle Modelle in diesem Test verfügt auch der DP2-2H54 von Cooler Master über hochwertige kugelgelagerte Lüfter. Statt des standardmäßigen Wärmeleitpads sollte man sich jedoch eine entsprechende Paste besorgen, um die Kühlleistung, wie bei diesem Test, zu optimieren. Dank der geringen Bauhöhe blockiert der Lüfter auch keine DIMM-Slots. Wegen der schwachen Ausstattung reicht es für den DP2-5H54 insgesamt nur für ein gutes »befriedigend«. Die »Budget-Empfehlung« der Redaktion hat er sich dank der Kühlleistung, der guten Ergonomie und des niedrigen Preises von knapp 50 Mark trotzdem verdient.

WERTUNG

LEISTUNG (80%):	■■■□□	PC PLAYER GESAMT-WERTUNG **74**
ERGONOMIE (10%):	■■■■□	
AUSSTATTUNG (10%):	■■□□□	

THERMALTAKE/TITAN

SLOT A GOLDEN ORB



Ginge es in diesem Vergleichstest nur um gutes Aussehen, so wäre der Golden Orb im Slot-A-Format der klare Gewinner. Er basiert auf dem gleichen Design wie die Sockel-Version. Allerdings ist der runde Kühler hier um Flügel mit zusätzlichen Kühlrippen ergänzt. Trotz aller Eleganz: Viel Luftstrom ist durch nichts zu ersetzen und somit muss sich der Golden Orb leistungsmäßig gegenüber der Konkurrenz mit zwei Lüftern geschlagen geben. Zwar liegt er in punkto Ergonomie zusammen mit dem Cooler Master DP2-5H54 an der Spitze des Klassements, doch ist dieser in Sachen Kühlleistung besser. Zum Übertakten ist der Lüfter somit weniger geeignet. Trotzdem bietet er immer noch bessere Leistungswerte als die im Handel erhältlichen Standard-Kühler. Somit ist der Slot A Golden Orb eine gute Wahl für alle, die bei ordentlichen Kühlleistungen auch Wert auf Ergonomie und Design legen. In Sachen Kompatibilität kann der Lüfter ebenfalls überzeugen: Er passt auf alle Athlon-Boards.

WERTUNG

LEISTUNG (80%):	■■■□□	PC PLAYER GESAMT-WERTUNG **70**
ERGONOMIE (10%):	■■■■□	
AUSSTATTUNG (10%):	■■□□□	



LABORERGEBNISSE

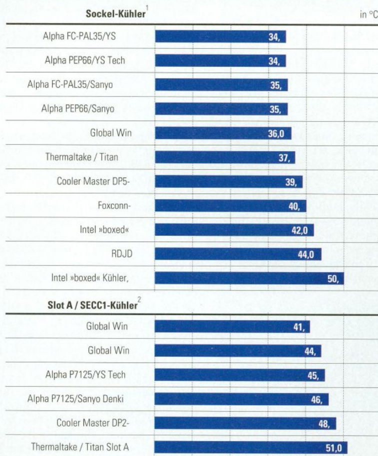
Sowohl in der Kühlleistung als auch in der Geräuschentwicklung unterscheiden sich die derzeit erhältlichen Prozessor-Kühler für Sockel- und Slot-Prozessoren sehr stark voneinander.

Der Test mit den Sockel-Kühlern wird mit einem Celeron/533 durchgeführt, dessen Leistungsaufnahme bei 28, 3 Watt liegt. Die Messung erfolgt über die im Chip integrierte Diode zur Temperaturmessung.

Das Testsystem basiert auf einem Asus P3B-F. Die Slot-A- beziehungsweise SECC1-Kühler werden mit einem in 0,25-Micron-Technik gefertigten Athlon/650 getestet, dessen Leistungsaufnahme von 54 Watt besonders hohe Anforderungen an die Testkandidaten stellt. Das Slot-A-Board Abit KA7 dient als Testplattform.

Da der Athlon keine interne Temperaturmessvorrichtung besitzt, wird die Test-CPU mit einem entsprechenden Sensor ausgestattet, der in direktem Kontakt zum CPU-Kern mit Wärmeleitkleber unter der Athlon-Wärmetransferplatte befestigt ist.

Um eine Vergleichbarkeit der Messwerte zu gewährleisten, wird ein auf dem Kühler eventuell vorhandenes Wärmeleitpad entfernt. Zu berücksichtigen ist außerdem, dass die Kühlleistung mit Wärmeleitpaste sowieso größer ausfällt als mit einem Wärmeleitpad. Alle Testkandidaten werden mit der gleichen Wärmeleitpaste (2,0 Watt/mK) in einem Minimalsystem ohne Festplatte und mit einer wenig Hitze erzeugenden Grafikkarte getestet. Unter Normalbedingungen ist die Gehäusetemperatur in der Regel höher als bei diesem Test, wodurch sich Leistungsunterschiede zwischen einzelnen Kühlern stärker bemerkbar machen können.



Testergebnisse: Sockel-Kühler

Bei den Sockel-Kühlern liegt die Temperaturdifferenz zwischen dem leistungsstärksten und dem schwächsten Modell im Test bei 7,5 Grad Celsius. Das erscheint zwar wenig, aber gerade bei übertakteten CPUs kann jedes Grad über die Stabilität des Gesamtsystems entscheiden. Alpha nimmt mit den Modellen FC-PAL35/PAL6035 und PEP66, die leistungsmäßig gleichauf liegen, den Spitzenplatz unter den Sockel-Kühlern ein. Die Versionen mit den stärkeren YS-Tech-Lüftern bieten eine minimal bessere Leistung, sind aber auch lauter als die Modelle mit den leiseren Sanyo-Denki-Lüftern.

Sehr gut, aber auch sehr laut ist der FKP32 von Global Win. Wer hier auf ein Quäntchen Kühlleistung verzichten kann, erhält mit dem Golden Orb eine leisere Alternative. Die übrigen Modelle können in punkto Leistung nicht mit den Spitzenmodellen mithalten. Es ist deutlich erkennbar, dass diese nicht fürs Übertakten entwickelt wurden. Dies gilt insbesondere für den »boxed« Kühler von Intel.

Eine Sonderstellung nimmt hier der RDJD P715 ein: Auf Grund des temperaturgeregelten Lüfters, der während des Tests nicht seine maximale Drehzahl erreichte, ist die gemessene Kühlleistung wenig aussagekräftig und wird nur aus Gründen der Vollständigkeit aufgeführt.

Testergebnisse: Slot-Kühler

Bei den Slot-A- beziehungsweise SECC1-Kühlern ist in punkto Leistung der VOS32+ der eindeutige Testsieger. Da es sich hierbei allerdings um eine Kombination von CPU-Kühler und Gehäuselüfter mit Luftleitsystem handelt, das sich zudem nicht in allen Gehäusen einsetzen lässt, ist ein direkter Vergleich mit den anderen Kandidaten nur bedingt zulässig.

Doch auch der VOS32, die Version ohne Gehäusekühlsystem, bringt ausgezeichnete Kühlleistung und kann sich sogar knapp vor dem wesentlich aufwändiger gefertigten Alpha P7125 platzieren.

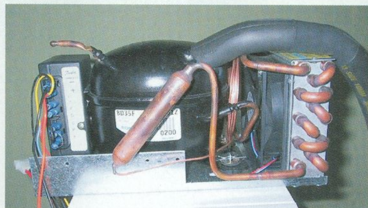
Auch bei den Slot-Kühlern bringt der Alpha mit YS-Tech-Lüftern erwartungsgemäß bessere Leistung als die leisere Variante mit Sanyo-Denki-Lüftern.

Mit immer noch guter Leistung bei geringer Geräuschentwicklung kann der Slot-A-Kühler von Cooler Master aufwarten. Der Golden Orb für den Athlon von Thermaltake liegt abgeschlagen auf dem letzten Platz.

Das ist dadurch zu erklären, dass er im Gegensatz zu den anderen Kühlern mit nur einem Lüfter ausgestattet ist. Dennoch bietet der Golden Orb selbst für die schnellsten Athlons genügend Kühlleistung, solange die CPUs nicht übertaktet sind.

COOLE ALTERNATIVEN

Neben den traditionellen Kühlmethoden gibt es noch eine Reihe unkonventioneller Verfahren zum Kühlen eines Prozessors.



Ähnlich wie Kryotech kühlt das Freon-System von Asetek die CPU mithilfe eines Kompressors.

Recht beliebt bei Extrem-Übertaktern sind Peltier-Elemente zum Kühlen der CPU. Dabei handelt es sich um Halbleiter-Bauelemente, die als Wärmepumpe arbeiten. Sobald man sie anschließt, wird es auf der einen Seite heiß und auf der anderen Seite kalt. Ein Peltier-Element transportiert jedoch nicht nur Wärme, sondern erzeugt auch in beachtlichem Maße selbst Abwärme. Jedes Peltier-Element kann nur eine bestimmte Wärmemenge transportieren. Die maximale Transportleistung »Qmax« ist dabei der entscheidende Parameter für die Kühlleistung. Ein Peltier-Element, das beispielsweise eine Wärmeleistung von 65 Watt transportieren kann, nimmt bis zu 100 Watt und mehr Leistung auf. Je tiefer die Wärmeabgabe der zu kühlenden Wärmequelle – also der CPU – unter der maximalen Transportleistung des Peltiers liegt, desto höher ist die Temperaturdifferenz zwischen kalter und warmer Seite des Peltier-Elements. Gibt die CPU mehr Leistung in Form von Wärme ab, als das Peltier-Element transportieren kann, dann bewirkt es lediglich ein zusätzliches Aufheizen des Prozessors. Folglich muss das verwendete Peltier-Element auf die CPU abgestimmt sein, die es zu kühlen gilt. Es darf auch nicht zu stark sein, denn in diesem Fall könnte ein Abkühlen des Chips deutlich unter Raumtemperatur zu einer Ansammlung von Kondenswasser führen. Auf Grund der hohen Abwärme sollten Peltier-Elemente nur zusammen mit sehr leistungsstarken Kühlern in Betrieb genommen werden. Außerdem sollte beim Verwenden von Peltiers der Gehäusekühlung besondere Aufmerksamkeit geschenkt werden. Hierfür eignen sich Wasserkühlungen am besten, da sie die Abwärme direkt aus dem Gehäuse heraustransportieren.

Wasserkühlungen

Schon vor Jahren gab es zahlreiche Homepages, auf denen private Bastler ihre oftmals sehr effektiven Eigenbau-Wasserkühlungen vorstellten. Auch gibt es schon seit längerer Zeit bei spezialisierten Online-Shops Einzelteile für den Selbstbau von Wasserkühlern zu kaufen. Die einfachste Wasserkühlung besteht nur aus einem Wärmetauscher, der auf die CPU montiert wird, einer Pumpe und einem Wasserbehälter. Für CPUs mit geringer Verlustleistung ist so ein System oftmals ausreichend. Bei Prozessoren mit höherer Leistungsaufnahme muss jedoch das Kühlwasser mit einem Radiator selbst gekühlt werden. Der erste Anbieter eines solchen professionell gefertigten Wasserkühlungs-Systems ist die taiwanesische Firma Senfu (www.senfu.com.tw). Das Senfu-System wird mit Clips für alle gängigen CPUs ausgeliefert. Sogar für geöffnete Athlons ohne Wärmetransferplatte wird ein Befestigungssystem mitgeliefert. Innovalue aus Kanada (www.innovalue.com) verkauft die Senfu-Radiatoren zusammen mit dem Wasserkühlungs-Kit eines anderen Herstellers, das sogar mit zwei Wärmetauschern ausgestattet ist: einer für die CPU und einer für den Grafikchip. Aber auch in Deutschland finden sich Anbieter für Wasserkühler wie beispielsweise Cooling Systems (www. cooling-systems.de).

Freon-Kühlung

Die wohl extremste Lösung zum Kühlen von Prozessoren greift auf die bei Kühlschränken bereits jahrzehntelang bewährte Technik zurück: eine Freon-Kühlung mit Kompressor. Zwei Firmen bieten solche Kühlschränke für PC-Prozessoren an: Kryotech (www.kryotech.com) und Asetek (www.asetek.com). Das Kryotech-System wird als so genanntes Barebone-System ausgeliefert – Motherboard und CPU sind fertig installiert. Die CPU wird auf minus 40 Grad C gekühlt. Kryotech garantiert dem Kunden, dass die CPU mit der angegebenen Taktfrequenz funktioniert – ein Übertaktungsrisiko besteht also nicht. Man kann als in punkto Overclocking unbedarfter Anwender ein Kryotech-System erwerben, ohne sich groß Gedanken über Overclocking und Kühlung machen zu müssen.
Wesentlich preisgünstiger ist das Kühlsystem von Asetek. Es ist insgesamt weniger aufwändig aufgebaut als das Kryotech-System und kühlt die CPU in Abhängigkeit der Verlustleistung auf etwa minus 20 bis minus 5 Grad Celsius. Der Kompressor des Asetek-Systems läuft mit zwölf Volt und wird vom PC-Netzteil gespeist. Auch mit dem Asetek-Kühlsystem sind beeindruckende Overclocking-Ergebnisse möglich. Eine Garantie, dass eine bestimmte CPU mit einer bestimmten Taktfrequenz funktioniert, gibt es allerdings nicht. Damit ist das Asetek-System eher interessant für ambitionierte Hobby-Overclocker als für den professionellen Einsatz in Firmen. CPU-Upgrades sind bei dem Asetek-Kühlsystem sehr einfach; es werden mehrere Isolationsmodule für verschiedene CPUs mitgeliefert. Die Wahl von Motherboard und CPU wird dem Kunden überlassen, allerdings ist das Kühlsystem derzeit nur mit Motherboards mit Slot A oder Slot 1 kompatibel. Sowohl Kryotech- als auch Asetek-Systeme sind in Deutschland bei www.thetatech.de erhältlich.



Die Wasserkühlung des Herstellers Senfu (links) enthält einen Wärmeaustauscher, während die Lösung von Innovalue gleich über zwei praktische Wärmetauscher verfügt.

AUSSTATTUNG

	Slot A/SECC1-Kühler			PC PLAYER TEST-SIEGER	PC PLAYER PREIS-TIPP
Hersteller	Alpha	Alpha	Global Win	Global Win	Cooler Master
Produkt	P7125/YS Tech Lüfter	P7125/Sanyo Denki Lüfter	VOS32	VOS32+	DP2-5H54
Gesamturteil	befriedigend	befriedigend	gut	gut	befriedigend
Internet	www.micforg.co.jp	www.micforg.co.jp	www.globalwin.com.tw	www.globalwin.com.tw	www.coolermaster.com
Preis	129 Mark	nicht in Deutschl. verfügbar	84 Mark	99 Mark	49 Mark
Lüfter (Maße/Hersteller)	2 x 60 x 25 mm YS Tech	2 x 60 x 25 mm Sanyo Denki	2 x 60 x 25 mm YS Tech	2 x 60 x 25 mm YS Tech, 1 x 80 x 25 mm T&T	2 x 50 x 10 mm Motor One
Lüfter-Drehzahl (U/min, gemessen)	4450	3750	4450	4450	4218
Leistungsaufnahme	2,16 W	1,32 W	2,16 W	2,16 W, 1,44 W	1,0 W
Gewicht	480 g	520 g	440 g	440 g (nur CPU-Kühler)	300 g
Höhe	65 mm	65 mm	72 mm	72 mm	43 mm
Wärmeleitpaste/Wärmeleitpad	●/○	●/○	●/○	●/○	○/●
Einbauanleitung	englisch, japanisch	englisch, japanisch	englisch	englisch	○
Besonderheiten	Kupfer-Einlage	Kupfer-Einlage	auch für SECC2-CPUs geeignet	incl. Gehäuselüfter und »Fan Duct«-System, auch für SECC2-CPUs geeignet	○

● = ja ○ = nein

AUSSTATTUNG

	Slot A/SECC1-Kühler	Socket-Kühler (PC PLAYER TEST-SIEGER)			
Hersteller	Thermaltake/Titan	Alpha	Alpha	Alpha	Alpha
Produkt	Golden Orb Slot A	FC-PAL35/PAL6035 YS Tech Lüfter	PEP66/YS Tech Lüfter	FC-PAL35/PAL 6035/ Sanyo Denki Lüfter	PEP66/Sanyo Denki Lüfter
Gesamturteil	befriedigend	gut	gut	gut	gut
Internet	www.thermaltake.com	www.micforg.co.jp	www.micforg.co.jp	www.micforg.co.jp	www.micforg.co.jp
Preis	54 Mark	75 Mark	100 Mark	nicht in Deutschl. verfügbar	nicht in Deutschl. verfügbar
Lüfter (Maße,Hersteller)	integriert, Thermaltake	60 x 25 mm, YS Tech	60 x 25 mm, YS Tech	60 x 25 mm, Sanyo Denki	60 x 25 m, Sanyo Denki
Lüfter-Drehzahl (U/min, gemessen)	4218	4450	4450	3750	3750
Leistungsaufnahme	2,16 W	2,16 W	2,16 W	1,32 W	1,32 W
Gewicht	315 g	280 g	330 g	300 g	350 g
Höhe	54 mm	66 mm	62 mm	66 mm	62 mm
Wärmeleitpaste/Wärmeleitpad	●/○	●/○	●/○	●/○	●/○
Einbauanleitung	○	englisch, japanisch	englisch, japanisch	englisch, japanisch	englisch, japanisch
Besonderheiten	○	Kupfer-Einlage	Kupfer-Einlage	Kupfer-Einlage	Kupfer-Einlage

● = ja ○ = nein

AUSSTATTUNG

	Socket-Kühler		PC PLAYER PREIS-TIPP	
Hersteller	Cooler Master	Global Win	RDJD	Thermaltake/Titan
Produkt	DP5-6H51	FKP32	P715	Golden Orb
Gesamturteil	befriedigend	gut	befriedigend	gut
Internet	www.coolermaster.com	www.globalwin.com.tw	www.rdjd.net	www.thermaltake.com
Preis	39 Mark	49 Mark	14, 95 Dollar	64 Mark
Lüfter (Maße, Hersteller)	60 x 15 mm, Motor One	60 x 25 mm, YS Tech	60 x 15 mm, JMC	integriert, Thermaltake
Lüfter-Drehzahl (U/min, gemessen)	4500	4450	temperaturabhängig	4500
Leistungsaufnahme	1,92 W	2,16 W	temperaturabhängig	2,16 W
Gewicht	290 g	190 g	170 g	215 g
Höhe	56 mm	60 mm	60 mm	50 mm
Wärmeleitpaste/Wärmeleitpad	○/●	●/○	○/●	●/○
Einbauanleitung	○	○	○	○
Besonderheiten	○	○	Lüfter temperaturgeregelt, keine Drehzahlüberwachung	nur für FCPGA-, Thunderbird- und Duron-CPUs

● = ja ○ = nein

Technik Treff



Hardware-Experte Henrik Fisch beantwortet Ihre Technik-Fragen.

Sie fragen, wir antworten: Tipps & Tricks rund um den PC.

■ MAINBOARD ERSTEIGERT

Ich habe ein neuwertiges Board ersteigert, es konnte aber kein Handbuch dazu mitgeliefert werden. Könnt Ihr mir vielleicht einen Tipp geben, wo ich ein Handbuch oder Infos zum Mainboard herbekomme? Möglichst in Deutsch? Die Bezeichnung des Boards lautet: »Pentium II/III Mainboard-ATX-MSI-6156-IN Vers.:1,0 BX7« (Bernd Müller)

Das ist bei einem Motherboard eigentlich schon eine Katastrophe. Der Verkäufer kann sich glücklich schätzen, dass er nicht an mich geraten ist, denn das würde zum Beispiel bei eBay zu einer klaren Abwertung führen. Ein Motherboard ist ohne Handbuch eigentlich so gut wie nicht konfigurierbar. Ihr Board stammt von der Firma MSI und leider sind weder auf der taiwanischen Web-Site (www.msi.com.tw) noch auf der amerikanischen Homepage (www.msicomputer.com) Handbücher oder Jumper-Belegungen zu finden. Da hilft eigentlich nur eine E-Mail an die Firma in den USA, die allerdings dann in englischer Sprache verfasst werden muss.

■ HERCULES WILL NICHT

Ich bin stinksauer. Meine »Voodoo 2« gab kürzlich den Geist auf, woraufhin ich sie einschicken musste. Nach vier Wochen hatte 3Dfx endlich festgestellt, dass die Karte defekt und nicht reparierbar ist. Auf jeden Fall habe ich eine Gutschrift bekommen und mir daraufhin sofort eine nigelnagelneue »3D Prophet 2 MX« von Hercules geholt. Dann habe ich meinen Computer komplett neu installiert, sprich Laufwerk »C« formatiert, alle Steckkarten raus und Windows 98 neu installiert. Dann die Treiber für Grafik und DirectX 7.0 von der Hercules-CD installiert. Und siehe da: Windows 98 läuft ... für maximal zehn Minuten. (Mario Fenk)

Da der Computer komplett neu installiert wurde und auch keine störenden, weiteren Komponenten eingebaut worden sind, liegt es wohl an der Grafikkarte. Ich weiß, was jetzt kommt ist unangenehm: Karte wieder einpacken und mit Kaufbeleg (Kassenbon, Rechnungs-Quittung) zurück zum Händler gehen. Der soll sie gefälligst umtauschen. Alternativ gibt es noch die Möglichkeit, es mit den neuesten Treibern von der Hercules-Web-Site zu versuchen (www.hercules.com; aktuelle Version 5.32) oder mit den NVIDIA-Treibern für den »GeForce 2 MX«-Chip (www.nvidia.com). Prinzipiell gehe ich aber erst einmal zum Händler.

■ ULTRADMA/100

Kann ich eine UltraATA/100-Festplatte an ein altes Motherboard anschließen, das UltraDMA/33 fähig ist? Den Geschwindigkeitsverlust nehme ich da gern in Kauf. Wieso schreibt Ihr von einem 80-adrigen Kabel, ich zähle an den Steckern der Festplatten nur 40 Pins? (Rainer Bitschi)



Kabel für UltraDMA/66- und UltraDMA/100-Festplatten sind speziell abgeschirmt und haben 80 Adern, aber normale Stecker mit 40 Pins.

Ja, das geht glücklicherweise ohne weiteres. Denn inzwischen gibt es ja fast nur noch UltraDMA/100-Festplatten, aber nicht jeder kauft sich sofort deswegen auch ein neues Board oder einen neuen Controller. Ein spezielles UltraDMA/66- oder UltraDMA/100-Kabel, das für diese beiden schnellen Modi zwingend notwendig ist, hat tatsächlich 80 Adern, der Stecker aber nur 40 Pins. Das kommt daher, weil jede Signalleitung des Kabels (40 Adern) noch mal separat mit einer weiteren Leitung abgeschirmt ist (noch mal 40 Adern). Die werden aber bereits im Stecker zusammengefasst, so dass dieser mit 40 Kontakten auskommt.

■ FESTPLATTE MIT UDMA/66

Ich bin gerade dabei, mir eine neue Festplatte mit einem UDMA/66-Interface zuzulegen. Kann ich meinen alten IDE-Wechselrahmen dafür weiterverwenden? Gibt es eigentlich Unterschiede zwischen UDMA, DMA und ATA? Mir scheint, als würden diese Bezeichnungen synonym verwendet. (Robert Übelacker)

Eine UltraDMA/66-Festplatte würde ich persönlich nur dann im Wechselrahmen verwenden, wenn diese nicht im UltraDMA/66-Modus läuft, sondern in den langsameren Modi. Für den UltraDMA/66-Betrieb benötigen Sie nämlich schon ein spezielles Kabel, damit die elektrischen Signale auch sicher vom Motherboard zur Festplatte und zurück gelangen. Die üblichen billigen Wechselrahmen sind meiner Meinung nach nicht dafür ausgelegt, so dass es durchaus zum Fehlverhalten mit eventuellem Datenverlust der Festplatte kommt. Die Begriffe »UltraDMA«, »UDMA« und »DMA« bezeichnen die Art der Datenübertragung von und zur Festplatte. »ATA« ist dagegen die Bezeichnung des elektrischen Interfaces. Tatsächlich werden diese Begriffe durcheinandergewürfelt, was aber eigentlich auch nicht so schlimm ist. UltraDMA/66, UDMA/66, DMA/66 und ATA/66 sind also tatsächlich verschiedene Begriffe für ein und dieselbe Sache.

■ PC LANGSAM

Bei »3DMark 2000« erreiche ich neuerdings nur noch 1400 gegenüber früheren 2900 Punkten. Ich habe Windows, DirectX 7 und den Elsa Grafikartentreiber 4.12.01.0204 (Elsaez3x.dll) neu installiert. Außerdem bewegt sich meine Maus in »Unreal Tournament« sowie »Quake 3« in unregelmäßigen Zeitabständen in alle Richtungen und wechselt zur nächsten Waffe. Die Möglichkeit des Waffenwechsels liegt bei beiden Spielen auf der mittleren Maustaste, während der linken und rechten Taste die primäre und sekundäre Feuerfunktion zugeordnet sind. (Rudolf Fischer)

Hoppla, das sieht danach aus, als erzeugt da irgendetwas in ihrem PC wie wild Interrupts, die der Maustreiber als Drücken der mittleren Taste interpretiert. Interrupts verbrauchen im PC sehr viel Rechenkraft, was die Leistung beim 3DMark drückt. Daran könnte zum Beispiel eine defekte Maus Schuld sein. Stecken Sie mal die Maus aus, wenn das Umschalten dann nicht mehr auftritt, ist vermutlich tatsächlich die Maus defekt. Deinstallieren Sie auch mal den Maustreiber und testen Sie dann die System-Geschwindig-

keit. Das ist zugegeben nur mit der Tastatur nicht ganz einfach, aber wenn der PC danach schneller ist, dann tippe ich tatsächlich auf die Maus.

■ SELBSTGEBRANNTE AUDIO-CDS

Wenn ich mir selbst eine Audio-CD brenne, ist diese nicht auf meinem CD-Player (Grundig RR 700 CD; circa vier bis fünf Jahre alt) abspielbar, wohl aber auf meinem Discman (Sony D-181; ein Jahr alt). Liegt das eventuell an der Qualität der Rohlinge (ich benutze »No Name«-CD-Rs mit 700 MByte)? Macht sich hier ein Unterschied bemerkbar, wenn man spezielle Audio-CD-Rs kauft? Oder kann der Brenner (Acer CDRW 4x/4x/32x) schuld sein? Oder liegt es sogar an der Anlage selber, dass sie die CDs nicht einlesen kann? (Paul Humann)



Wenn die selbstgebrannte Audio-CD nicht läuft, liegt es vermutlich am Brennverfahren.

Das liegt weder an den Rohlingen noch am Brenner, sondern an der Art, wie die Audio-CD gebrannt ist. Im normalen »Track at Once«-Verfahren setzt der Laser bei jedem Audio-Track ab und erzeugt damit fehlerhafte Daten auf der CD, bei denen sich einige Laufwerke weigern, derart gebrannte Audio-CDs abzuspielen. Abhilfe: »Disc at Once« benutzen. Audio-CD-Rs unterscheiden sich übrigens physikalisch nicht von den Daten-CD-Rs. Bei den Audio-Rohlingen führen die Hersteller lediglich eine GEMA-Gebühr ab, die den Musikschaffenden zugute kommt. Deswegen sind diese CDs teurer.

■ GAMEPAD FÜR RECHTSLENKER

Ich würde gern mal wissen, warum man den normalen Joystick mit der rechten Hand steuert und das Drehkreuz bei Gamepads mit der linken? Welche Pads gibt es denn für Rechtslenker? Ich kenne nur das Gravis-Gamepad, da kann man die Achsen vertauschen und das Ding um 180 Grad drehen. Das Pad hat aber leider nur vier Knöpfe. (Bert Bertram)

Ehrlich gesagt ist mir das noch nie aufgefallen. Das liegt bei mir aber vermutlich daran, dass ich sehr viel mit den Konsolen von Nintendo, Sega und Sony spiele. Da sind die Steuerkreuze auch alle links und die Tasten rechts. Ich habe mich wohl einfach schon dran gewöhnt. Außer dem Gravis-Pad fällt mir da auch keine andere Lösung ein. Da schlage ich einfach mal vor: Üben, üben, üben.

■ SLOT-A THUNDERBIRD

Es wird in Eurem Magazin etwas behauptet, was nicht stimmt und was mich fürchterlich aufregt: »Slot A« Thunderbird-Athlons laufen nämlich auf Slot-A-Boards. Ich hab ein »FIC SD 11«-Board und hab meinen alten Athlon/650 in den Ruhestand geschickt und jetzt läuft auf dem Board ein Thunderbird/900 in Slot-A-Bauweise einwandfrei und leistet hervorragende Dienste. (per E-Mail)

Wunderbar! Glück gehabt! Auf dem FIC-Board funktioniert das also. AMD warnt aber eindringlich davor, dass der Slot-A-Thunderbird-Prozessor eben nicht auf jedem Motherboard läuft. Nebenbei bemerkt sollte der Prozessor genau aus diesem Grund auch gar nicht frei erhältlich sein, sondern nur für PC-Hersteller ausgeliefert werden, die wissen was sie da verbauen. Ich wünsche auch viel Spaß bei einem Umtausch-Versuch, sollte der Prozessor denn mal nicht laufen. Deswegen rate ich weiterhin: Thunderbirds nur in der Sockel-A-Version auf entsprechenden Boards einzusetzen.

■ KNACKEN BEI SOUNDKARTE

Ich habe folgendes Problem, welches mich trotz meiner jetzt langjährigen PC-Erfahrung (von 386 mit DOS zu heute) nicht mehr loslässt. Wenn ich unter Direct3D oder OpenGL zum Beispiel »Counter-Strike«, »Quake 3 Arena«, »Unreal Tournament« oder viele andere Spiele bei mir laufen lasse, habe ich ein mehr oder weniger starkes Knacken beziehungsweise eine sehr störende Verzerrung.

Gleiches Problem bei Videos und Spielen ohne 3D-Unterstützung wie »Total Annihilation«. Neben der Grafikkarte (»Maxi Gamer Xentor 16« oder »Elsa Erazor 3 Pro«) habe ich noch die Soundkarte »Soundblaster Live Player 1024« von Creative Labs im PC stecken. (Stephan Kessler)

Das Problem liegt vermutlich bei der Soundkarte, die den PCI-Bus zu sehr belastet. Zwei Abhilfen: Soundkarte weit weg von der Grafikkarte stecken, oder im BIOS den Wert für die »PCI Bus Latency« oder den »PCI Latency Timer« (heißt je nach BIOS anders) heruntersetzen.

GEFORCE IM ALTEN BOARD

Ich hab mir eine neue Grafikkarte gekauft (Asus »GeForce 2 MX«) und jetzt weiß ich nicht, ob mein Motherboard (GA-7IX) »2x/4x AGP« unterstützt. Bei den Informationen steht nämlich nur »1x«.
(Christian von Terzi)

Nun ja, wo »AGP 1x« draufsteht ist auch nur »AGP 1x« drin. Macht aber nichts, der MX-Chip von NVIDIA packt auch das, so dass die Karte bis zu einem eventuellen Board-Update nicht Däumchen dreht.

■ DVD-INSTALLATIONS-PROBLEME

Nach dem Erwerb von »Rune« konnte ich es nicht installieren, denn mein DVD-Laufwerk (»103s« von Pioneer) konnte eine Datei nicht lesen. Mein Cousin hatte das gleiche Problem, obgleich er ein Toshiba »SD-M1212«-Laufwerk besitzt. Ist bei den DVD-Laufwerken die Fehlerkorrektur zu gut? (Thomas Baumert)

Das hat nichts mit der Fehlerkorrektur zu tun, sondern eher mit einer unsauber gefertigten DVD. Im Video-Bereich klagten die Heimkino-Freaks zunächst auch über mangelnde DVD-Kompatibilität. Hier hilft eigentlich nur ein Schreiben an den Spiele-Hersteller mit Bitte um Umtausch.

■ MONKEY ISLAND AUF DEM LAPTOP

Ich habe eben »Escape from Monkey Island« erstanden. Leider läuft das Spiel nicht; es fehlt ein Diplay-Adapter für 3D-Hardware. Ich habe einen »Vaio«-Laptop von Sony, der 2 Jahre alt ist (Modell PCG F190). Was kann ich da machen? (Andrea Zach)

»Monkey Island 4« ist nun mal ein 3D-Spiel, das eine entsprechende Hardware benötigt. Wenn der Notebook nicht von vornherein eine 3D-Hardware eingebaut hat, lässt sich da leider überhaupt nichts machen. Bei fast keinem Notebook lässt sich nämlich eine 3D-Grafikkarte nachträglich einbauen. **(hf)**

So erreichen Sie uns

Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt die Spiele-Lust im Hardware-Frust? Schreiben Sie uns; wir versuchen Ihre Fragen in der nächsten Ausgabe unterzubringen.

Unsere Adresse:
Future Verlag GmbH
Redaktion PC Player
Stichwort: »Technik Treff«
Rosenheimer Str. 145h
81671 München

oder per E-Mail an
techniktreff@pcplayer.de

Wir bitten um Verständnis, dass wir aus Zeitgründen keine individuellen Ratschläge erteilen können. Bitte schicken Sie also weder Rückporto noch frankierte Umschläge. Außerdem ganz wichtig: Bitte, bitte fügen Sie der E-Mail Ihren vollen Namen hinzu.

Technik-Hotline für PC Player,
Mo-So 7-24 Uhr (0190) 882 – 419 – 43 (3,63 Mark/Minute)

LAN PLAYER

Seit der letzten Ausgabe präsentieren wir in Kooperation mit PlanetLAN nicht nur die in Deutschland stattfindenden Partys, sondern auch die Zockevents im benachbarten Österreich.

Die Monster-Daddel-Party

An einem kalten Novemberabend machten sich circa 800 Counter-Strike-Fans auf den Weg nach Lüneburg zur »Monster-Daddel-Party«, um erneut ein ganzes Wochenende mit Gleichgesinnten in einer alten Industrie-Halle zu verbringen.



Aufgepasst, um diese Jahreszeit mutieren manche Clans zu zockbesessenen Weihnachtsmännern.

Der Veranstatet MDP 10 hatte am Anfang mit einigen Problemen zu kämpfen. So verzögerte sich der Einlass um mehrere Stunden und viele mussten draußen in der Kälte warten. Als dann endlich die Halle betreten werden konnte, fiel wenig später der Strom aus. Doch glücklicherweise bekamen die Veranstalter die Angelegenheit schnell in den Griff, denn das Netzwerk lief stabil und schnell – und das ist die Hauptsache. Die MDP 10 hat es mal wieder bewiesen: Besucher von LAN-Partys sind bei weitem nicht so empfindlich wie einige andere Zeitgenossen, denn über die etwas unbequemen und mickrigen Holzstühle wurde großzügig hinweggesehen, erfahrene MDP-Stammgäste hatten gleich einige Kissen im Gepäck, um ihren Sitzplatz auszupolstern. Einige Clans, die von weiter her anreisten, charterten gleich komplette Reisebusse für das ganze Wochenende. Der Veranstalter der Party erzählte uns, dass der Fahrer eines Reisebusses beim zweiten Mal selbst seinen PC im Gepäck hatte, um zusammen mit seinen Fahrgästen auf der MDP zu zocken. **(Andreas Wessel/jr)**



Erst bei Nacht und zwischen grellen Monitorbildern kommt die perfekte LAN-Atmosphäre zu Stande.

LAN-Party-Termine in Deutschland

Dezember 2000 bis März 2001

Nr.	Datum	Party	Ort	Gäste	URL
1	05.01.2001	Franken Frag Festival	Ansbach	175	www.f3-lan.de
2	05.01.2001	LAN-Trauma 2001/1	Mettingen	150	www.Lan-Trauma.de
3	05.01.2001	TIRED	Bonn-Beuel	400	http://213.68.201.65
4	12.01.2001	Frag ME V – Against the Rest	Langenfeld	300	www.unitedlangamers.de
5	19.01.2001	NORD-HESSEN-LAN	Bad Arolsen	150	WWW.NORD-HESSEN-LAN.DE
6	19.01.2001	battle-net-franken	Würzburg	200	www.ultimate-partys.de/battle-net-franken
7	19.01.2001	PlaNET iNSOMNiA 9	Burg Seevetal/ Hittfeld	405	www.planet-insomnia.de
8	26.01.2001	Butcher's Paradise	Halle/Saale	130	www.butchers-paradise.de
9	26.01.2001	LANSTRIKE III	Uelzen	500	www.lanstrike.de
10	26.01.2001	TT-LAN	Offenburg	150	www.tt-lan.de
11	26.01.2001	MultiMadness 10	Maschen (Seevetal)	242	www.multimadness.de
12	26.01.2001	copLANd V. 1.0	Minden	200	www.copland.de
13	02.02.2001	inSanity #6	Bückeburg	200	www.lanparty-schaumburg.de
14	10.02.2001	LAN-Attack 2001	Bonlanden bei Stuttgart	220	www.lan-attack.de
15	16.02.2001	Gamers Culture	Schladen	350	www.gamersculture.de/
16	17.02.2001	LANparty B.O.	Bürgerhaus Rheme	180	mailto:r.mitchell@gmx.de
17	23.02.2001	XXLan	Neudeck	300	www.xxlan.de
18	23.02.2001	Freak-Connection	Hof	300	www.freak-connection.de
19	02.03.2001	no-of-X	Celle	500	www.no-of-x.de
20	16.03.2001	Omega Projekt	Leverkusen	250	www.omegaprojekt.de
21	30.03.2001	extremeGamez	Esslingen Zell – bei Stuttgart	650	www.extremegamez.org

LAN-Party-Termine in Österreich

Dezember 2000 bis März 2001

Nr.	Datum	Party	Ort	Gäste	URL
1	04.01.2001	Domination	3354 Wolfsbach	30	http://domination.lanparty.at/
2	04.01.2001	MilLANium	1030 Wien	400	www.millanium.at/
3	13.01.2001	Headshot	2320 Schwechat	30	www.headshot.tsx.org/
4	18.03.2001	LAN-Warrior-Alliance	6020 Innsbruck	70	www.lanwarrioralliance.net/
5	06.04.2001	LORD	5280 Braunau am Inn	300	http://lord.lanparty.at/
6	13.07.2001	LANing zone	5020 Salzburg	500	www.laningzone.org/
7	27.07.2001	Days of Thunder 2k1	4910 Ried im Innkreis	220	http://dot.lanparty.at/

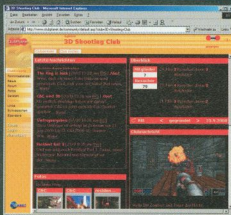




Hier sehen Sie auf einen Blick alle wichtigen LAN-Partys Deutschlands und Österreichs. Die vollständige Karte von unserem Partner PlanetLAN, mit so ziemlich allen LAN-Ereignissen, finden Sie unter www.planetlan.de

Planet Internet

Spieler mit Internetanschluss aufgepasst! Auf der Webseite www.planetinternet.de erwartet Sie eine kostenlose Spieleplattform.



Zu den ersten Spieler-Clubs gehört der 3D-Shooting-Club. Für die Inhalte sind die Mitglieder selbst verantwortlich.

Der neueste Internet-Treffpunkt für passionierte Spieler heißt »Planet Internet«. Auf der Startseite www.planetinternet.de stehen gleich zu Beginn jede Menge Auswahl.

Egal, ob Sie nach Neuigkeiten, Informationen zu Spielen, Hardware oder Software stöbern, Planet Internet hält bestimmt auch für Sie das passende Info-Bonbon parat. Doch das ist noch lange nicht alles, was es zu entdecken gibt. In so genannten Clubs entstehen Interessengemeinschaften, die sich auf ein bestimmtes Thema konzentrieren.

Die Clubs

Auf dem »Clubplanet« www.clubplanet.de, der Startseite der Community-Plattform, erstellen Sie innerhalb weniger Minuten einen eigenen (und kostenlosen) Club, dem andere Besucher der Webseite sofort beitreten können. Während der Erstellung Ihres Clubs geben Sie Ihre E-Mail-Adresse ein, worauf Sie eine E-Mail mit Aktivierungs-Link zugeschickt bekommen. Ein Klick darauf und schon können Sie Mitglieder in Ihren Club aufnehmen. Es wurden bereits jede Menge Clubs aus dem Boden gestampft; unter anderem der »3D-Shooting-Club«, in dem Shooter-Fans ihre Vorlieben untereinander austauschen. Ein Statusfenster zeigt Ihnen darüber hinaus zu jeder Zeit die aktuelle Mitgliederzahl und die pro Tag gezählten Besucher des Clubs auf. Dadurch erkennen Sie auch auf einen Blick, wie populär ein Club inzwischen geworden ist.

Individualität zählt

Um Ihre Seite auf dem Laufenden zu halten, benötigen Sie glücklicherweise keinerlei HTML-Kenntnisse. Das erledigt nämlich ein einfach zu handhabendes »Tools«-Menü, über welches Sie die wichtigsten Einstellungen mit ein paar Mausklicks vornehmen. Für die Kommunikation der Mitglieder untereinander stehen eine Newsgroup, ein Forum und ein eigener Chatraum zur Verfügung. Mitglieder, die gerade online sind und sich im Club aufhalten, können sich Kurzmitteilungen, so genannte »Onliners« schicken. Wichtige Termine, wie etwa die nächste LAN-Party oder die Geburtstage der Mitglieder, werden in einem Kalender vermerkt. Für die Inhalte des jeweiligen Clubs sind der Operator, die Mitglieder und Besucher selbst verantwortlich.



Als Mitglied oder Operator eines Clubs können Sie Änderungen an der eigenen Seite ohne HTML-Kenntnisse vornehmen.

Clubrechte

Wie im wirklichen Leben auch gibt es die Möglichkeit, in einen Club unverbindlich »einfach mal reinzuschauen«, aktives Mitglied zu werden oder ganz einfach selbst einen eigenen Club zu gründen. Innerhalb eines Clubs gibt es verschiedene Teilnehmer: einen Operator (oft der Clubgründer), Verwalter, Mitglieder und Gäste. Der Operator hat sämtliche Berechtigungen (lesen, veröffentlichen, löschen). Diese kann er auch anderen zuweisen. Auch die Mitglieder haben Gestaltungsmöglichkeiten, wie etwa Nachrichten im News-Block veröffentlichen. Gäste können einen Club lediglich besuchen und sich die Seite anschauen. **(jr)**

GEWINNEN SIE MIT PLANET INTERNET

Wer gleich loslegen möchte, muß einen eigenen Club gründen und hat die Chance, etwas zu gewinnen. Planet Internet verlost unter allen Clubs, die von PC-Player-Lesern zum Thema »Computer & Spiele« bis zum 10. Januar 2001 gegründet werden, zehn Mal das Action-Adventure »Heavy Metal F.A.K.K. 2«. Der Gründer des besten Clubs mit mehr als 25 aktiven Mitgliedern gewinnt zusätzlich eine »ASUS V7700 Deluxe«-Grafikkarte im Wert von circa 800 Mark. Wer teilnehmen möchte, sendet sofort nach Gründung des eigenen Clubs eine Mail an clubmaster@planetinternet.de. Die Gewinner werden Mitte Januar auf www.pcplayer.de und in der PC Player Ausgabe 3/2000 bekannt gegeben.



Die Startseite von Planet Internet. Hier haben Sie schnellen Zugriff auf Clubs, Chatforen, Newsletter und die Homepages der Mitglieder.

SURFBRETT

Klingonenforschung ■ Kribbel-Krabbel ■ Welches Schweinderl hätten's denn gern? ■ Gandalf packt aus ■ Kaffeelöffel: Das letzte Rätsel unserer Zeit

Ich habe es ja schon immer gewusst: Man muss nur fest genug an Star Trek glauben, dann wird es Wirklichkeit! Einen schlagenden Beweis für diese These liefern wir direkt im Anschluss. Ansonsten steht Ihnen Tierisches bevor: Schweine, Ameisen, Orks und total seltsames Tischbesteck. Guten Appetit!

Do you speak Klinglish?

Hat nicht mal irgendjemand gesagt, Schach sei nach der Werbe-Industrie die größte Verschwendung menschlicher Kreativität? Blödsinn natürlich, sowohl das eine als auch das andere. Wenn Sie die tatsächlich größte Verschwendung und so weiter kennen lernen möchten, dann müssen Sie www.geocities.com/connorbd/varaq in Ihren Browser eintippen. Was finden Sie dort? Eine klingonische Sprache! Abwink? Alter Hut? Von wegen, wir sprechen hier nämlich von einer *Programmier*sprache! Var'aq heißt das Idiom, mit dem die Computer der klingonischen Schlachtkreuzer funktionieren. Es handelt sich dabei um eine Art Basic – klar, etwas Feinsinnigeres würde man Leuten, über die das Gerücht umgeht, sie bauen keine Toiletten in ihre Schiffe ein, auch kaum zutrauen. Wer mehr wissen will, kann die Software, ein technisches Manual sowie jede Menge sonstigen dazu passenden Kram von der Website herunterladen.

Klingonisch herb: Die Textwüsten der klingonischen Programmierwelt.

Schwein gehabt!

Das hat die Welt noch gebraucht: Grunzogotchis! Jeden Freitag werden viele neue Schweine geboren, wenn auch nur virtuelle und zwar auf der Website www.swineonline.com. Wer sich mit Namen und E-Mail-Adresse registriert, bekommt ein paar Hundert digitale Dollars gutgeschrieben und kann damit im PigMart einkaufen: Schweinefutter, Vitamine, Bälle zum Spielen. Was ein Schweinchen eben so braucht. Damit muss man das Schwartentier dann im Laufe der Woche füttern und betüteln. Wer am Ende das dickste Schwein hat, kommt auf die Highscore-Liste und gewinnt bege-hrenswerte Preise wie zum Beispiel Porzellanfigürchen von fliegenden Schweinen und dergleichen. Also, werden Sie Schweinzüchter – dann brauchen Sie auch keine Angst vor dem Rinderwahn zu haben!

Die dicksten Bauern haben doch tatsächlich die dümmsten Schweine.

Für Terrarium-Könige

Diejenigen, die hinter dieser Website stehen, haben mächtig viele Meisen, und zwar Ameisen, um genau zu sein. Mir persönlich jagen die Viecher ja (genau wie Spinnen) immer ein paar mesozoische Schauder den Rücken herunter, aber es soll wohl Leute gebe, die diese kleinen Monster mögen. Zum Beispiel die Betreiber der Webadresse, die dort ganze Megatonnen an Ameisen-Material zusammengetragen haben. So, und wenn Sie brav versprechen, dass Sie das Krabbelzeugs immer im Terrarium halten, damit es nicht die Weltherrschaft übernehmen kann, verrate ich Ihnen auch die Adresse: www.antcolony.org ...

Schnipp, schnapp, Blättchen ab!

Ein Ring, sie zu knechten, sie alle zu finden ...

Sir Ian McKellen ist der Gandalf-Darsteller in Peter Jacksons voluminöser »Herr der Ringe«-Verfilmung, deren erster Teil dieses Jahr zu Weihnachten endlich in die Kinos kommen soll. Fantasy-Cineasten finden auf seiner Homepage www.mckellen.com jede Menge Bilder und Infos zu diesem gigantomanischen Projekt – nicht zuletzt das ominöse »Grey Book«. Dabei handelt es sich um ein Tagebuch, das den Fortschritt der Filmemacher dokumentiert – natürlich in Englisch, versteht sich.

Gandalf plaudert aus dem Nähkästchen.

Das geheime Leben der Kaffeelöffel

Diese Adresse ist wirklich merkwürdig. Völlig nutzlos und ganz schön seltsam. Mit anderen Worten: genau das, was wir mögen! Worum es geht? Nun ja, nicht leicht zu sagen. Letzten Endes natürlich um Kaffeelöffel. Zum Beispiel darum, wie man aus einem Kaffeelöffel, einem Gummibärchen und ein paar anderen untauglichen Zutaten ein Kondom bastelt. Oder um das berüchtigte »Bundeskaffeelöffelgesetz«. Oder ... Na ja, lassen wir das, Sie haben's schon kapiert, nicht wahr?

Daher schlage ich folgende Arbeitsteilung vor: Sie schauen sich den Schmarrn (www.imperium.de/kle) mal an, und wir überlegen derweil, ob wir die Jungs nicht als freie Autoren verpflichten sollten ... **(jn)**

Das Kaffeelöffel-Kondom: Anleitung für eine neue Babyboomer-Welle!

TEST HOME ENTERTAINMENT

Surround-Skyscrapers

Höher, lauter, schöner – das hochgewachsene **Surroundset Talis von T + A** betört Auge & Ohr

TEST KOMMUNIKATION

Marathon-Handy

Rekord-Standby-Zeit & neuartiges Bedienungskonzept: Mit dem **Mobiltelefon Xenium 9@9** möchte Philips in die Riege der besten Handy-Hersteller aufschließen

Außen COOL innen PIX

Gute Kameras müssen nicht schlecht aussehen. Die **Coolpix 880** schließt die Lücke zwischen Schein und Sein

Jeden Monat zwei Dutzend Tests von **Hardware-Neuheiten**

TEST HOME ENTERTAINMENT

Genuss aus einem Guss

Wozu Komponenten-Mischmasch nehmen, wenn es optisch ansprechende Komplettsysteme gibt? Eine Möglichkeit: die britische **Design-Anlage Cameo von Myryad**

Wenn man sich vor dem Kauf einer kompletten Stereoanlage den Rat eines sogenannten Experten einholt, fallen in der Regel unterschiedliche Herstellernamen: der CD-Spieler von Marantz, der Verstärker von Denon und der Tuner von Onkyo beispielsweise. Alles schön und gut, doch die optimale Qualität geht dabei zu Lasten der Optik. Schwarz ist nämlich nicht gleich schwarz und von der Abmessung her weichen die Komponenten immer um einige Millimeter voneinander ab. Die (nicht ganz billige) Lösung: optisch perfekt aufeinander abgestimmte Design-Anlagen wie das noble Cameo-System der britischen Firma Myryad.

Myryads Cameo HiFi-System verbindet ästhetische Formen mit hochkarätigem Sound

Eine Front ohne Knopforgien – das tut dem Auge gut

MATTES ALUMINIUM, BLAUE LCDs

Für den Preis von 5.000 Mark erhält der Käufer immerhin gleich drei Komponenten: einen RDS-Tuner mit 29 Senderstationstasten, einen Verstärker mit 50 Watt Ausgangsleistung sowie einen hochwertigen CD-Spieler.

Durch die matte Silberfront aus Aluminium, die blauen LCD-Anzeigen und den avantgardistischen Lautstärkeregler sieht die Anlage unverwechselbar und wie aus einem Guss aus. Aus einem Guss ist auch das Bedienungskonzept, denn alle drei Komponenten verständigen sich untereinander durch ein spezielles Systemkabel. Ein entscheidender Vorteil: Es reicht eine Fernbedienung, um das Trio zu befehligen. Allerdings: Der recht konventionelle, schwarze Zapper fällt von der Optik her leider aus dem Rahmen und sorgt durch eine recht unlogische Tastenanordnung für etwas Verwirrung.

Da die Ausstattung nicht überladen ist, sondern sich auf sinnvolle Features konzentriert, fällt der Umgang mit der Cameo dennoch leicht. Um beispielsweise die 29 Senderstationstasten des Tuners allesamt zu belegen, dürfte selbst ein Röhrenradio-Umsteiger keine 20 Minuten Zeit benötigen. Gut: Der Verstärker verfügt über ein Arsenal an Ausgängen, sodass man die Anlage um eine ganze Reihe von Komponenten erweitern kann. – Von der Technik her weist die Cameo durchaus High-End-Qualitäten auf: Feinste Materialien, sorgfältige Verarbeitung sowie einige technische Tricks sollen für den auditiven Kick sorgen. Highlight: Der CD-Spieler wartet mit einem Digital/Analog-Converter auf, der eine maximale Auflösung von 24-Bit/96 kHz ermöglicht (normal sind 16-Bit/44,1 kHz). Im Hörtest werden die tieferen Qualitäten bereits nach wenigen Minuten offenkundig. Die Cameo-Anlage präsentiert sich als akkurater Arbeiter, dem anscheinend kein musikalisches Detail entgeht. Selbst komplexe Orchestereinspielungen staffelt das HiFi-System sauber im Testraum auf. Egal ob Streicher, Blasinstrumente oder impulsiver Paukenschlag, es wird stets klar und sehr authentisch reproduziert. Diese klanglichen Tugenden bleiben auch dann noch erhalten, wenn man die Cameo mit anderen Musikrichtungen füttert. Wummernde Bässe klingen nicht so verwaschen, wie man es von anderen Anlagen gewohnt ist, und fragilen Frauenstimmen verleiht das HiFi-System Transparenz und Wärme.

Die Cameo-Anlage ist im positiven Sinne ein recht konservativer HiFi-Vertreter: zeitlos elegante Erscheinung gepaart mit ausgewogenen Klangeigenschaften. Potentielle Käufer sollten sich allerdings im klaren sein, dass das optisch und klanglich aufeinander abgestimmte Ensemble für eine etwaige Systemerweiterung weniger geeignet ist. R. MEAD, U. SCHNEIDER

Drei Komponenten: Tuner, Verstärker, CD-Spieler

PROFIL

Preis: 5.000 Mark
Gerät: High-End-Anlage
Name: Cameo
Hersteller: Myryad
Info: www.myryad.co.uk

Key Features

CD-Spieler
- Maximale Auflösung: 24-Bit/96 kHz
- CD-Text
- Koaxial-Ausgang
- Maße: 43,6 x 7,8 x 28,6 cm
- Gewicht: 5,3 Kg

RDS-Tuner
- 29 Stationstasten
- Maße: 43,6 x 7,8 x 30 cm
- Gewicht: 4,7 Kg

Verstärker
- Ausgangsleistung: 2 x 50 Watt
- Eingänge: 2 x Tape, CD, Video, Tuner, Phono
- Maße: 43,6 x 7,8 x 31,6 cm
- Gewicht: 6,7 Kg

Übrigens...

...führt die Firma Sony mit der Anlage Lissa ebenfalls eine gut durchdachte Komplett-Anlage in ihrem Programm. Das 4.000 Mark teure System bietet eine wegweisende i.Link-Systemsteuerung und sogar einen MD-Spieler

Plus & Minus
- + Sehr guter Klang
- + Nobles Design
- – Unattraktive Fernbedienung

Urteil

Edle Optik & exzellenter Klang: Eine optisch attraktive Alternative zu den konventionellen HiFi-Bausteinen

T3 ★★★★★

94 Januar 2001 T3 | T3 Januar 2001 2

TECHNEWS

HIFI

F1 HOCH 2

Mit dem Verstärker F1-600M hören sich die F1-Boxen von TAG McLaren Audio noch besser an



Als TAG McLaren Audio mit den F1 AvantGarde Lautsprechern herausrückte, war die Welt ganz aus dem Häuschen: Die Dinger sahen nicht nur toll aus, sie gehörten auch klanglich zu den weltweit besten. Damit man davon auch ordentlich etwas hat, stellte das Unternehmen jüngst in London einen Verstärker vor, der speziell für die F1-Lautsprecher konzipiert wurde und demnächst auf den Markt kommen soll.

Der F1-600M ist von einem speziell ausbalancierten Design, das Rauschen und Störgeräusche reduziert, die durch elektromagnetische Felder entstehen, welche sich sowohl außerhalb der Anlage wie auch in den Kabeln bilden können. Zwischen den verschiedenen Eingängen kann der HiFi-Freund direkt am Gerät oder per Fernbedienung herumzappen. Damit es keine häßlichen Klickgeräusche gibt, bestehen die Übergänge aus 10-millisekündigen Überblendungen. Durch die Integration des Enhanced TAGtronic Communication Bus kann der Verstärker in Zukunft erweitert werden, beispielsweise um mehrere Räume zu beschallen, und diese Beschallung sogar automatisch zu steuern. Firmware-Upgrades können per PC aus dem Internet geladen und in den re-programmierbaren Memory-Speicher des F1-600M geladen werden.

INFO: WWW.TAGMCLARENAUDIO.COM

Mit dem Verstärker F1-600M klingen die AvantGarde-Boxen so gut, wie sie aussehen

FERNSEHEN

Fun im Free Universe

Panasonic will das digitale Fernsehen mit seinem neuen digitalen Satelliten-Receiver TU-DSF31 noch ein bißchen vielseitiger machen. Das Gerät basiert auf dem europäischen DVB-Standard (Digital Video Broadcasting) und unterstützt die unabhängige Plattform Free Universe Network (F. U. N.). Herzstück ist ein schneller Hauptprozessor mit 121 Megahertz. Das Gerät verfügt über das aktuelle Betriebssystem OpenTV EN2, womit sich u. a. der elektronische Programmführer EPG (Electronic Program Guide) darstellen läßt. Über das integrierte 14,4k-Modem ermöglicht es den Zugriff auf Broadcasting-Netzwerke sowie ISDN-Übertragungen von Multimedia-Inhalten. Ab dem zweiten Quartal soll man dann auch im Internet surfen können, der HTML-Browser dafür wird per Satellit geladen. Den Receiver kann man sich schon jetzt für 899 Mark zulegen.

INFO: WWW.PANASONIC.DE



Nach dem Glotzen gleich ins Internet: Mit dem digitalen Sat-Receiver TU-DSF31

LIVING

CDs im Designerheim

Weltweit fristen abermillionen Audio-CDs ein jämmerliches Dasein. Eingezwängt in geschmacklosen Plastikelementen, ausrangierten Holzkisten oder lieblosen Discounterregalen warten sie auf ihren nächsten Einsatz. Wer seinen audiophilen Schätzen ein standesgemäßes Zuhause geben will, greift zum CD-Ständer von Lichtbogen-Design. Das 2,10 Meter große Möbel wird getragen von einer Edelstahl-Konstruktion auf Rollen und bietet mit Stellflächen aus Glas und Natursteinplatten selbst großen CD-Sammlungen ausreichend Raum – 630 CDs finden auf dem Designer-Objekt Platz. Das ist, je nach Ausführung, ab 1850 Mark zu haben. Dabei haben Interessenten die Wahl zwischen klaren, getönten oder satinierten Glasplatten, eloxierten oder pulverbeschichtetem Aluminium sowie allen erdenklichen Granit- und Holzarten.

INFO: WWW.LICHTBOGEN-DESIGN.DE



Da fühlt sich die CD wohl: Edelregal von Lichtbogen-Design

DVD

ALLES IN ALU

Wer Raumschiffe wie im Kino explodieren sehen will, kauft sich einen DVD-Video-Player. Wer Geigen wie im Konzersaal geigen hören will, kauft sich einen DVD-Audio-Player. Dazu gehört natürlich die passende Soundanlage. In einem Rutsch bekommt man für 2999 Mark von JVC edie Anlage TH-A10R mit DVD-Player, der für die Video- und die Audio-Version des Formates ausgelegt ist, einer A/V-Steuereinheit, fünf Satellitenlautsprechern und einem Subwoofer. Boxen sind in Alu gehalten.

INFO: WWW.JVC.DE



DVD-Video und -Audio komplett: TH-A10R

AUTO & MOTORRAD

Display auf der Nase

Einen vollkommen neuen Weg geht BMW mit der Brille Infoeye in Kombination mit Bluetooth-Technologie. Hier werden Navigations- und Verkehrshinweise durch die drahtlose Datenübertragungstechnik direkt auf die Glasinnenseite projiziert. Einer der Vorteile: Man kann die Infoeye tragen wie eine Sonnenbrille und muß sich nicht erst verkabeln. Ab wann der breite Markt auf diese Technik zurückgreifen kann, ist noch nicht sicher. Es wird aber mit Sicherheit noch ein oder auch zwei Jährchen dauern.

INFO: WWW.BMW.DE

BIG IN JAPAN

Super Digital TV

Max Everingham, unser Mann in Japan, berichtet monatlich über **das Neueste aus Fernost**

"Die Franzosen und Amis sind Schuld! Bräuchten die nicht immer soviel japanische Digitaltechnik in ihren Raketen und Satelliten, hätten wir in Japan wie geplant schon im Oktober unser digitales Satelliten-Fernsehen bekommen. „Was soll's?" mögen Sie sagen. „Digitales Satelliten-Fernsehen ist doch ein alter Hut." Nun, das stimmt nicht ganz. Frisch aus den Tüftelstuben der Digitaltechniker kommt ein neues System, daß die Bilder mit berauschenden 1080 Bildschirmzeilen auf die Mattscheiben spuckt. Lebensechter wird man beispielsweise ein Fußballspiel nur erleben können, wenn man selber mitspielt. Und man kann nicht nur glotzen, was gerade läuft, sondern es auch noch auf eine Festplatte aufnehmen, die in dem Empfangsset, das man sich natürlich kaufen muß, integriert ist. Außerdem kann man mit dem Gerät im Internet surfen und gleich online ordern, was man gerade in der Fernsehwerbung gesehen hat. Damit es nicht zu Kompatibilitätsproblemen kommt, hat sich bereits ein Konsortium aus 14 Firmen (darunter Panasonic, Sony und Toshiba) auf einen Hardware-Standard geeinigt. Dieser sieht eine 30 – 40 GB Festplatte und ein integriertes Modem vor.

Die größte Herausforderung liegt nun bei den Programmverantwortlichen, die begreifen müssen, daß es gilt, neue Inhalte zu schaffen, die dem neuen Format gerecht werden. Allein hochauflösende Wiederholungen von ‚Die Profis' werden's nicht bringen.

HIFI

Höre Samba mit mir

MP3-Player, die nicht aussehen wie MP3-Player, sind momentan der letzte Schrei, also sieht auch der neueste aus dem Hause Microboss aus wie ein ganz normaler Discman. Das kommt nicht von ungefähr, denn er benutzt CDs als Speichermedien und spielt nicht nur MP3-Dateien, sondern auch normale Audio-CDs. Das Samba genannte Modell kann mit Batterien oder übers Stromnetz betrieben werden, verfügt über einen Line-Out- und einen Kopfhörerausgang und ist durch ein 50-Sekunden-Anti-Schock-System vor Erschütterungen geschützt. Ein LC-Display informiert über das Wichtigste, was gerade im Player vorgeht. Samba ist ab sofort für 399 Mark zu haben.

INFO: WWW.MICROBOSS.DE

Potzblitz – ein MP3-Player, der aussieht wie ein Discman! Wir sind nicht überrascht

40 Januar 2001 T3 | T3 Januar 2001 41

Jeden Monat fast 30 Seiten mit brandheißen News & Trends

Franklin spricht · Mehr MPEG-2 · Schöner SURFEN · Die flachste Kunststoffuhr der Welt

Write VAIO · Prima PLASMA · Uhrzeit raten

Langer Abend · TOWER of Power · Computer Video Duo

AUDIO · VIDEO · FOTO · TELEKOMMUNIKATION · COMPUTER · UND MEHR DIE GANZE WELT DER HITECH

Jeden Monat Schwerpunkt-Themen die Sie up-to-date bringen...

...und es hat Klack gemacht

Alte Technik muss kein alter Hut sein: Die neue Generation der Spiegelreflexkameras beweist, dass die moderne Digitalspeicherung dem guten alten Fotofilm nicht immer das Wasser reichen kann

K. WHITMORE, A. NEUENKIRCHEN

Alle Welt ist verrückt nach Digitalkameras. Wir natürlich auch, und es sieht ganz so aus, als könnten die Hersteller gar nicht so schnell für Nachschub sorgen, wie die Pixelknipser aus den Regalen gerissen werden.

Aber halt – blind sollte man dem Hype nicht folgen. Trotz all der praktischen Speicherkärtchen, elektronischen Nachbearbeitungsmöglichkeiten und wundersamen Designs hat das Digitalkonzept noch immer einen ordentlichen Weg vor sich, bevor es dem traditionellen endgültig den Rang ablaufen wird. Besonders im professionellen und semi-professionellen Bereich gilt: Moderne Spiegelreflexkameras machen einfach bessere Bilder, sind extrem schnell und bis oben hin vollgepackt mit Extrafunktionen. Spiegelreflexkameras heißen so, weil eine einzige Linse für das Bild im Sucher und auf dem Film verantwortlich ist, was durch einen Spiegel zwischen Blendenverschluss und Linse ermöglicht wird. Dieser Spiegel reflektiert das, was die Linse einfängt, zunächst in den Sucher, sodass der Fotograf genau das sieht, was die Kamera gleich auf den Film bannen wird. Sobald der Auslöser gedrückt wird, klappt der Spiegel um, verschliesst den Sucher und lässt gleichzeitig das Licht durch zum Film, wo dann das Bild entsteht.

Mit einer solchen Kamera hat man die komplette Kontrolle über alle nur erdenklichen Einstellungen, die man braucht, um die bestmöglichen Resultate zu erzielen, während die meisten Digitalkameras nur

Die Pentax MZ-3 ist eine komfortable Spiegelreflexkamera ohne viel Schnickschnack – ideal für den Einstieg

SNOWTECH

PISTEN SAUse

SPASS IM SCHNEE – das muss nicht nur biederes Pisten-Wedeln sein: Für den richtigen Kick im Pulverschnee gibt es Besseres. Die adrenalinhaltigsten Fun- und HiTech-Geräte für den Winter hat T3 TECHLIFE-Reporter Ralf Regner ausprobiert

Über Nacht 30 Zentimeter Neuschnee. Im österreichischen Lackenhof am Ötscher bricht ein Wintertag an, wie er im Bilderbuch steht: Die Luft ist glasklar und trocken über dem ruhigen und tief verschneiten Wintersportort. Die Sonne zaubert herrliche Lichteffekte in jedes einzelne Schneekristall.

Jäh wird die beschauliche Ruhe unterbrochen. Mehrere Zweitaktmotoren heulen gleichzeitig auf. Der Neunieser Alex ist wieder mit einer zehn Mann starken Gruppe da. Der Wiener organisiert Snowmobile Events. Bei diesen Veranstaltungen kann man auf einem abgesperrten Gelände mit Snowmobiles nach Herzenslust drauflos heizen. Ein kurzer Dreh am Zündschlüssel und auch der Rotax Motor meines Arctic Cat erwacht zum Leben. Gefahren werden die Schlitten fast wie Automatikroller. Der Dreh am Gasgriff beschleunigt die fast 200 Kilo schweren Schlitten so brachial, wie kein anderes Gefährt auf Schnee. Ein geiles Gefühl, mit so einem Teil über den Schnee zu heizen. Anfangs beißt der kalte Fahrtwind im Gesicht, den man aber schon bald nicht mehr spürt, weil das Snowmobile schon nach wenigen Metern die ganze Aufmerksamkeit verlangt.

Die erste Kurve sollte man verhalten angehen, denn die Snowmobiles haben ein völlig anderes Kurvenverhalten als Motorräder. Intuitiv legt man sich, den Motorradlenker fest in der Hand, in die Kurve. Der Schlitten aber bleibt, aufgrund seiner doppelten Lenkschienen vorne am Gefährt, aufrecht, neigt sich in Kurven sogar leicht nach außen, wie ein Auto. Routinierte Fahrer hängen, um den Kurvenspeed hoch zu halten, ihren Körper mit der Kniekehle an der äußeren Sitzbankkante ein und schieben sich seitlich neben das Snowmobile zur Kurveninnenseite, während sie Kurven durchfahren. Mit dem Geradestellen des Lenkers schieben sie sich dann wieder auf die Sitzbank zurück.

Immer beherzter heize auch ich drauf los. Die Riesengaudi lässt mich übermütig werden. Aber nicht lange. Ich bin einfach zu schnell für eine Kurve und das Snowmobile

70 JANUAR 2001 T3 — T3 Januar 2000 71

...mit den Entwicklungen in der Technik-Szene

AUTOMOBIL

PROTOtypen

Sie sind nicht nur schillernde Boliden, um auf Motorshows um die Gunst der Betrachter zu werben – Prototypen. Oft stecken wegweisende Innovationen im Detail oder unter den Hauben der sauber designten Concept Cars. T3 TECHLIFE spähte in den Entwicklungslabors vier großer Automobilhersteller

AUDI: ELEGANTE POWER.

AUTOMOBIL

Mit dem „Rosemeyer" zeigt Audi, dass man auch in Ingolstadt Supersportwagen bauen kann

FORD: DA TUT SICH WAS.

Henry Fords Vision: Alle sollen die Chance haben, sich motorisiert fortzubewegen

Außerdem in jedem Heft:

Webconnection Gerätekombinationen, mit denen Sie mobil ins Internet kommen. **Kaufberatung** Wir zeigen Ihnen, worauf es beim Kauf von Geräten ankommt. **Big In Japan** Unser Japan-Korrespondent Max Everingham über das was in der „Wiege" moderner Technik für Gesprächsstoff sorgt. **Und vieles mehr!**

STEFFIS MAILBOX



Warum flimmern unsere ECTS-Videos so? Schreiben wir nur aus der PC Gamer ab? Testen wir zu wenig? Welches Kaliber hat ein G11 und wie liest man unser Heft? Fragen über Fragen ... Und wie immer finden Sie hier die Antworten!

■ KLAU AUS AMERIKANISCHEN SPIELEZEITSCHRIFTEN?

Euer Beitrag über die Spieleprogrammierer, der exklusiv aus den USA sein soll, kommt mir sehr bekannt vor. Der steht haargenau so auch in der PC Gamer. Das hätte als Kommentar auf jeden Fall noch dazu kommen sollen. **(Tobias Köck)**



Immer unter dem jeweiligen Artikel angegeben: Berichte aus der PC Gamer.

Lieber Tobias, wir kennzeichnen von uns übernommene und überarbeitete Titel immer und grundsätzlich mit dem Hinweis PC Gamer und dem Autorennamen – damit jeder Leser weiß, wo es herkommt. Unsere Redakteure sind ja schließlich keine feigen Plagiatoren und geben immer an, wo sie abschreiben ...

■ AMERIKA, ANGLIZISMEN UND ANSICHTEN

Die »übersetzten« Beiträge Eurer US-Schwester PC Gamer passen vom Wortlaut und Klang genauso gut in Eure süddeutsche Publikation wie Marylin Manson in Karl Moiks Mutantenstadl. Da wäre eine stilistische Annäherung von beiden Seiten sicherlich kein Fehler. **(Jochen Langenbach)**

Seitdem Sie dem Future Verlag angehören, verändert sich die PC Player in einer schleichenden Form zur PC Gamer. Immer mehr Artikel sind von der PC Gamer geschrieben und scheinen von Ihnen nur noch übersetzt zu werden. Fairerweise schreiben Sie es immer unter den Artikel. Eigentlich habe ich nichts dagegen, nur verliert die PC Player dadurch Ihr Gesicht. Die Artikel entsprechen nicht dem Stil der Redakteure, die wahrscheinlich nur noch ein paar Sätze umstellen und ein wenig am Text feilen.
(Marco Zohren)

Zu Beginn unserer Future-Zeit haben wir tatsächlich einige Artikel nur übersetzt. Uns wurde jedoch schon nach wenigen Ausgaben klar, dass Berichte für den amerikanischen und englischen Markt nicht 1:1 für die Leser hier zu Lande geeignet sind. Deswegen nehmen wir seit Mitte des Jahres die PC-Gamer-Previews sowie deren Bilder nur noch als Vorlage, recherchieren nach und schreiben die Artikel komplett selbst – auch wenn unter dem Bericht dann als Kürzel »PC Gamer« steht.

Doch in der Übernahme der eigentlichen Inhalte und Informationen – sowie der ja meist exklusiven Screenshots – sehen wir nichts Schlechtes, im Prinzip sogar das genaue Gegenteil. So können wir Ihnen immer Meldungen und tiefere Einblicke in Spiele bieten, die außer uns in Deutschland niemand hat. Das gilt natürlich nur für amerikanische und englische Titel – aber die meisten erfolgreichen Produkte kommen doch eh daher, nicht wahr?

■ VIDEOS AUS DER FLIMMERKISTE

Wenn Sie schon mit vielen Videos werben, dann sollten das nicht unbedingt massenweise ECTS-Flimmerdinger sein, die ich 1970 mit meiner Video-2000-Kamera schon besser aufgenommen habe. **(Marco Zohren)**

Na, na, eine Video-2000-Kamera haben wir nun nicht gerade. Im Hause erstellte Videos machen wir auch grundsätzlich mit unserer professionellen Hardware-Ausrüstung. Nur haben englische und amerikanische Programmierer etwas dagegen, wenn man auf Messen an ihrer Hardware herumstöpselt, daher haben wir mit unserer Digitalkamera vom Monitor abgefilmt. Und die meisten Leser fanden diese Videos laut Auswertung sehr gut – und ein Filmchen sagt deutlich mehr aus als statische Bilder.

Unsere Mail-Adresse:
mailbox@pcplayer.de

per Post:
Future Verlag GmbH,
PC Player, Steffis Mailbox,
Rosenheimer Str. 145h, 81671 München.



Jan de Bont hätte es sicher besser gemacht: Videoaufnahme von Peter Molyneaux auf der ECTS 2000.

■ MEHR TESTS!

Das Lob zuerst: Die Coverbilder Eurer Hefte finde ich Spitze. Aber jetzt möchte ich noch ein bisschen meckern: Wieso brauchen Previews und News so viel Platz in Eurem Heft? Könntet Ihr das nicht kürzer halten und dafür mehr in Hardware, Spieletests und Specials investieren? **(Gerald Heidrich)**

Wir verstehen uns nach wie vor als Testmagazin. Das heißt, Spieletests haben bei uns immer Vorrang. Selbstverständlich können die Jungs hier nur das testen, was da ist. Doch wir versuchen natürlich auch, über alle aktuellen Entwicklungen und spannenden Preview-Kandidaten zu berichten. In der letzten Ausgabe haben außerdem mehr als 50 Seiten über Hardware gebracht, diesmal bringen wir einen fetten Beitrag (siehe Seite 44) über Online-Spiele. Na, ist das nichts? Im Vergleich wirst Du zudem feststellen, dass wir von allen Magazinen die längste Teststrecke haben.



So ist es richtig: Das G11 (hier in Delta Force Land Warrior) verschießt Kugeln vom Kaliber 4,73 mm.

GROSSE ODER KLEINE KALIBER?

Gutes Preview von »Delta Force: Land Warrior«. Wirklich informativ. Doch hat sich bei Euch ein Fehler eingeschlichen. Das G11 benutzt kein Nato-Kaliber 5,56, sondern Kugeln der Größe 4,73 x 33 Caseless. Gerade diese hülsenlose Munition war ja das Revolutionäre am G11. **(Sven Keßler)**

Martin steht schon in der Ecke und schämt sich. Aber seine Bundeswehrzeit ist schon sooo lange her, da verwechselt man(n) schon mal was. Jedenfalls vielen Dank für die Aufklärung!

LESEANLEITUNG

Ich hätte da mal eine sehr interessante Frage: Wie liest man eigentlich die PC Player? Also, nicht dass ich Analphabet wäre, nein sicher nicht, aber in welcher Reihenfolge liest man einen Test? Erst den Fließtext, dann die Bilder und dann die Kästen?! Oder doch erst mal die Screenshots anschauen, dann den Testbericht und zum Schluss noch die Kästen? Oder vielleicht doch ganz anders?! **(Simon Neidhold)**

Lieber Simon, das kannst Du halten wie Pfarrer Nolte (der's ja schließlich machte, wie er wollte). Ich lese in einer Zeitschrift meist den Fließtext zuerst, sehe mir die Bilder dazu an und lese dann die Kästen. Wir wissen aber auch, dass viele Leser sich erst die Bilder ansehen, danach den Meinungskasten lesen und dann erst den Rest. Auch das ist völlig in Ordnung. Wir können Dir deswegen kein Patentrezept anbieten – probier's doch mal auf verschiedene Weise und schaue dann, welche Dir am besten gefällt!

Wie liest man einen Testbericht? Von oben nach unten? Von links nach rechts?

ÜBERRASCHUNGS-GESCHENK

Wie wäre es, wenn Ihr mal eine Komplett-Ausgabe der Multimedia-Leserbriefe auf DVD machen würdet? Das wäre ein sicherer Top-Seller! Und falls Ihr es nicht tun wollt, könntet Ihr dann vielleicht für mich eine DVD brennen? Mein Bruder hat nämlich schon bald Geburtstag und mir fehlt noch ein originelles Geschenk. **(Luciano Franceschina)**

Es tut uns natürlich leid, dass Du jetzt Deinen Bruder nicht mit einer DVD überraschen kannst. Aber warten wir mal, was die Zukunft bringt ...

INTEL GEGEN AMD

Eine Sache wundert mich in Euren Technikkästen: Bei den Hardware-Voraussetzungen werden immer nur Intel-Prozessoren als Vergleich herangezogen. Meint Ihr wirklich, dass dies dem Marktverhältnis hier in Deutschland noch Rechnung trägt, angesichts der immer größeren Verbreitung von AMD-CPUs? Sollte man nicht besser für beide Firmen einen Mindestprozessor nennen? **(Jens Gessner)**

Intel-Prozessoren sind nun mal immer noch die am meisten verbreiteten CPUs. AMD holt auf, macht aber immer noch nur einen Bruchteil des Marktes aus. Da man ja auch nicht einfach die Megahertz-Zahlen der Chips vergleichen kann, haben wir uns auf den Intel-Standard geeinigt. Wenn wir jetzt anfangen, da noch zu unterscheiden, kommt der nächste Leser und will wissen, wie schnell alles auf seinem Cyrix-System oder einem Multiprozessor-Board läuft. Das würde ganz schnell in einen uferlosen Aufwand ausarten.

ELITE FORCE ZU KURZ?

Hiermit möchte ich meine Meinung zum Spiel »Star Trek Voyager Elite Force« kundtun: Zuerst einmal bin ich ein großer Fan von Star Trek im Allgemeinen, aber selbst ich wundere mich über Eure hohe Wertung. Zum einen, weil das Spiel mit meinen beiden ewigen Favoriten »Deus Ex« und »System Shock 2« in Bezug auf Gameplay und Innovation absolut nicht mithalten kann. Zum anderen, und das ist mein größtes Ärgernis, ist der Umfang des Spiels wohl ein schlechter Scherz. Man gibt 79 Mark aus, um es an einem Tag durchgespielt zu haben und das beim ersten Anlauf, wo man sich etwas mehr Zeit lässt und auch des Öfteren einmal nachdenken muss. Abschließend meine ich, Ihr solltet den Umfang eines Spiels auch als Bewertungskriterium aufnehmen, da sich meiner Meinung nach bei diesem Spiel ein völlig unakzeptables Preis-Leistungs-Verhältnis ergibt und ich daher dasselbe um mindestens zehn Punkte abwerten würde.

Warum taucht eigentlich System Shock 2 nicht mehr in der Liste der besten Spiele auf? Von der Punktzahl her müsste es doch mit Deus Ex gleichauf liegen. **(Christian Ciupka)**


Sind Captain Janeways Abenteuer ihr Geld nicht wert? Star Trek Voyager: Elite Force.

Viele Spiele sind genial, aber doch kurz. Das wohl bekanntestes Beispiel war »The Secret of Monkey Island«. Dieses Adventure hatten geübte Spieler an einem Nachmittag durch, genauso »Vollgas« aus gleichem Hause. Aber trotzdem sind beide Titel super und zu Recht Klassiker!

Wir haben System Shock 2 aus den Kaufempfehlungen genommen, weil es mittlerweile zu alt ist und adäquater Ersatz in Form von Deus Ex da ist.

Schreiben Sie uns

Leserbriefe an die Redaktion können Sie am praktischsten per E-Mail loswerden. Unsere Anschrift im Internet ist

mailbox@pcplayer.de

Natürlich erreichen uns auch Briefe an:

Future Verlag GmbH
Redaktion PC Player
Steffis Mailbox
Rosenheimer Str. 145h
81671 München

Bitte haben Sie Verständnis dafür, dass wir nicht jede einzelne Zuschrift individuell beantworten können. Beim Abdruck von Leserbriefen behält sich die Redaktion Kürzungen vor.

POWERPLAY.DE KOOPERIERT MIT PLANETLAN.DE

Der renommierte LAN-Party-Veranstalter PlanetLAN hat nun mit PowerPlay.de einen leistungsstarken Partner für künftige Netzwerk-Events gefunden. Ab sofort werden die Webseiten von www.PlanetLAN.de auf den Servern von www.PowerPlay.de gehostet.



Informationen satt: Tägliche News informieren Sie über die geplanten Events.



Einzelne LAN-Partys werden im Vorfeld präsentiert – alle wichtigen Daten finden Sie im Überblick.

»PowerPlay meets PlanetLAN!«

Die Kooperation bezieht sich außerdem auf eine enge Zusammenarbeit bei der Veranstaltung der beliebten Zock-Marathons.

Netzwerk-Jünger können sich also auf noch mehr Multiplayer-Ereignisse und noch mehr Berichterstattung diesbezüglich freuen. Da behaupte noch einer, Computerspielen macht einsam!

PlanetLAN informiert auf seinen Internet-Seiten umfassend über bereits stattgefundene und zukünftige LAN-Partys. Jede einzelne Veranstaltung wird ausführlich abgehandelt und mit einigen witzigen Bildern oder Videos dokumentiert. Ganz Verrückte konnten bisher sogar eine Party-Route durch ganz Deutschland planen. Neu: Ab sofort wird der ganze deutschsprachige Raum (Österreich, Schweiz) abgedeckt! Auf der so genannten LAN(d)karte können Sie Ihre nächstgelegenen oder interessanten Standorte herausfinden. Dabei ist sofort ersichtlich, in welcher Größenordnung und in welchem Zeitraum der jeweilige Event stattfindet.

Unterstützt werden dabei nicht nur Shooter-Fans mit Spielen wie zum Beispiel **Counter-Strike**, **Half Life: Opposing Force**, **Unreal Tournament** und bekannten Titeln von id Software, sondern auch Echtzeit-Strategen kommen mit Krachern wie **Sudden Strike**, **Starcraft** oder nun auch **Red Alert 2** voll auf ihre Kosten. Die differenzierten Daten können der jeweiligen Event-Seite entnommen werden. Natürlich fehlen auch nicht die entsprechenden Foren und Chats, in denen Sie sich jederzeit mit Gleichgesinnten zu Lieblingsspielen austauschen und vielleicht sogar gemeinsame Treffen vereinbaren können. Für Netzwerk-Spieler ist www.PlanetLAN.de also genau der richtige Ort, um über sein Hobby genauestens informiert zu sein – it's LANtastic! **(Bernd Braun/md)**

EVERQUEST-BETATEST

Bald steht sie im Handel – die neue Everquest-Erweiterung »The Scars of Velious«. PowerPlay.de hat ein paar der begehrten Beta-Accounts erringen können und wird die neuen Eindrücke über den fünften Kontinent in einem Online-Tagebuch präsentieren.

Durch 16 neue Zonen werden die tapferen Recken stapfen und eine Reihe neuer Dungeons, Monster und Städte entdecken. Von großen Schlachten und mutigen Angriffen, von hinterhältigen Monsterattacken und guten Freunden, von neuen Reichtümern und Waffen wird das Tagebuch berichten und Ihnen The Scars of Velious näher bringen.

Die Grafik wurde nochmals verbessert – somit sind neue Monster noch viel detailreicher und schöner animiert als bisher. Auch die Kleidung wurde komplett grafisch überarbeitet, was die Rüstungen teilweise zu echten Kunstwerken macht. Weiterhin wurden neue Zaubersprüche implementiert, die von Level 34 bis Level 60 reichen. Über deren Sinn oder Unsinn wird allerdings bereits seit ihrer Ankündigung heftigst in den Foren rund um den Globus diskutiert. Man darf gespannt sein, welche Sprüche es durch die Beta-Phase schaffen. Angekündigt wurden ferner Erweiterungen der Tradeskills mit neuen Rezepten und einem neuen Metall für die Enchanter-Klasse. Die Erweiterung bietet Zonen für jeden ab Level 35. Für die Highlevel-Kämpen sei gesagt, das mit zwei neuen Planes und einer Drachenzone auch an sie gedacht wurde. So können die »Besten der Besten« in den Planes auf Rallos Zek sowie auf den ersten »guten« Gott Tunare treffen. Es gibt viel zu entdecken – und wir werden davon berichten! **(powerplay.de/md)**

»Nur für echte Online-Helden!«



Dieser Turm besteht aus 7 !! Stockwerken, jedes birgt eine eigene kleine Welt.



Das von Gnomen erbaute Schiff bringt euch sicher über das Eismeer.



Altbekannte Monster, aber in neuem Outfit: Weiße Schneegnolle,

VORSCHAU

PC PLAYER 2/2001 ERSCHEINT AM 10. JANUAR*

* Abonnenten erhalten das Heft in der Regel ein paar Tage früher.

FRÜHLESE

ALLES KLAR IM FEBRUAR

Gibt es ein Leben nach der Weihnachtswelle? Werden die Aliens auf der Erde landen? Und wird Mad Martin dann die Welt retten, indem er ihr Raumschiff klaut und in der Sonne versenkt? Die Antworten auf alle diese Fragen können natürlich nur »Ja« lauten – von echtem Interesse für uns ist aber nur die erste!

Und da hätten wir zum einen schon mal zwei runde Previews im Visier, nämlich erstens den neuen Bundesliga Manager X von Software 2000. Und zweitens? Tja, zweitens wirft Heinrich einen intensiven Blick auf den Baldur-Nachfolger Neverwinter Nights.

Aber auch im Testlabor werden einige Kandidaten erwartet, auf die Sie sich bereits jetzt freuen dürfen – wie beispielsweise Die Siedler 4, Stupid Invaders, Silent Hunter 2, Tribes 2, Der Industriegigant 2 oder Giants! Na, und zwischendurch können Sie ja einfach mal eine zünftige Schneeballschlacht veranstalten: Dann klappt's auch mit der Nachbarin ...

MYTH-OLOGISCHE CD

MYTH: KREUZZUG INS UNGEWISSE

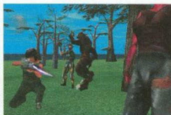
Untote Gegner und eine Armee auf verlorenem Posten! Bungies legendäre Echtzeitstrategie als Vollversion auf unserer CD! Damit Sie in dunklen Winternächten den Skeletten heimleuchten können ...



MULTIS VON MORGEN

DIE ZUKUNFT DER ONLINE-SPIELE, TEIL 2

Das Utopia der Mehrspieler-Fans ist bekanntlich nicht mehr fern – oder etwa doch? Eins ist jedenfalls gewiss: Die nächste Player-Ausgabe kommt bestimmt, und dort können Sie ausführlich in den virtuellen Wundern der Web-Welt wandeln.

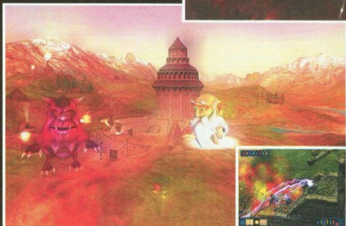


NASE IM WIND

AUSBLICK 2001

Wundertäter Werner bemühte mal wieder seinen Rasierspiegel, um einen Blick auf die Knaller der kommenden Saison zu erhaschen. Und eines können wir Ihnen versprechen: Sie werden wissen wollen, was er dort gesehen hat. Nun, nichts leichter als das: Beim nächsten Kiosk werden Sie fündig!



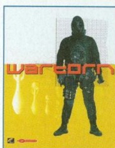


Alle Vorschau-Angaben ohne Gewähr! Aufgrund von Terminänderungen bei den Spieleherstellern kann es zu kurzfristigen Verschiebungen kommen.

FINALE

DRITTER PLUSPUNKT, VERZWEIFELT GESUCHT

Entwickler von Spieleverpackungen haben es schwer. Selbst die größte Gurke muss noch als Meisterwerk gepriesen werden, selbst der größte Schmu in schillernden Farben leuchten. Mit ganz besonderen Problemen hatten aber offenbar die **Wartorn**-Designer (Test in PC Player 13/2000, Wertung 41) zu kämpfen. Ihr erster Trick bestand darin, die Verpackung mit einem Kurztext in fünf Sprachen zu verzieren, denn wenn man alles vier Mal wiederholen muss, ist schon viel Platz gefüllt. Aber selbst ein erbittertes Ringen erbrachte offenbar keinen dritten Pluspunkt. Auf der Packung prangt daher gleich fünf Mal ein leerer roter Punkt. Frappierend ...



- **WarTorn** – le premier jeu de stratégie en 3D pour PC qui teste vos capacités d'adaptation.
- Faites preuve de stratégie dans vos campagnes. La Guerre Totale est à votre porte.
-

- **WarTorn** – eines der anpassungsfähigsten 3D-Strategiespiele auf dem PC.
- Spielen Sie detaillierte Strategiekampagnen oder führen Sie schnelle Schlachten.
-

Anpassungsfähig, detailliert, und ... äh, und dann, öhm, und ...

MAGISCHER KOPIERSCHUTZ

Take 2 entwickelte einen neuen, einzigartigen Kopierschutz zu Gunsten der norwegischen Runenschnitzer, die schon seit vielen Jahren unter ihrer hohen Arbeitslosigkeit leiden. In jede CD wird von Expertenhand eine Rune geritzt; in der Verpackung liegt dann ein magisches Ritual, mit dem Sie diesen mystischen Kratzer wieder entfernen. Der norwegische Wirtschaftsminister meinte hierzu: »Insbesondere in den alteingesessenen Runenschnitz-Dörfern Farhorn, Arhorn und Garhorn lag die Arbeitslosenquote bei über 90 Prozent. Dank der Aufgeschlossenheit des großen und berühmten Softwareherstellers Take 2 (alle meine Kinder spielen immer nur Take-2-Spiele, Tag und Nacht) sind aus diesen Dörfern wieder pulsierende Wirtschaftsmetropolen geworden. Gerüchte, dass auch Trollkinder aus den Björken-Fjörden zum Akkordschnitzen gezwungen werden, um die große Nachfrage zu decken, entbehren übrigens jeder Grundlage.«



Leider fehlte bei unserer Version der magische Begleit-Zettel.

tikis MS-SpielDOSe



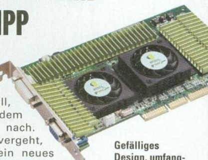
FINALE-QUIZ

Wir bieten in unserem Finale-Quiz zwar keine Millionengewinne, aber dafür aktuelle Fragen zu Computerspielen. Hier können Sie sich selbst testen. Wissen Sie, was in der Branche so abgeht?

Electronic Arts, Infogrames und Take 2 haben die DVD-Schachtel bereits eingeführt, andere große Softwarehersteller werden bald nachziehen. Wo liegen die Vorteile dieser Verpackung?

a) Die Schachtel eignet sich dank des Kunststoffüberzugs und eines geruchssicheren Geheimfachs hervorragend zum Drogenschmuggel.
b) Die Schachteln sind auch als Frisbeescheiben zu verwenden.
c) Der Lieferant der Computerspielschachteln ist der Schwager des Geschäftsführers von EA, der Bruder des Vertriebsleiters von Infogrames und der uneheliche Sohn des Take-2- Besitzers.

DER KLEINE HARDWARE-TIPP



Gefälliges Design, umfangreicher Service: die Ultrakrasskorrekt überzeugt.

Wer die allerneueste Grafikkarte will, kommt mit dem Kauf kaum nach. Keine Woche vergeht, in der nicht ein neues Geschwindigkeitswunder präsentiert wird. Eine zurzeit noch nicht erhältliche Grafikkarte ist die »NVIDIA GeForce 2 Ultrakrasskorrekt« für immerhin 5000 Mark. Dieser Preis kommt uns dennoch günstig vor, wenn man bedenkt, dass im Lieferumfang 128,5 MByte Arbeitsspeicher sowie ein handlicher Mikro-Fusionsreaktor zur Stromversorgung enthalten ist. Nur die Kühlung macht trotz des reichhaltigen Einsatzes diverser Passiv- und Aktivkühler noch Schwierigkeiten. NVIDIA empfiehlt daher, die »Ultrakrasskorrekt« erst in Räumen mit einer Zimmertemperatur von unter Null Grad Celsius zu nutzen.

PAPA JOE AUF ABWEGEN

Schockierendes erlebte Joe zum 80. Geburtstag seiner Mutter. Zum ersten Mal in seinem Leben kaufte er sich einen Anzug, um dem feierlichen Ereignis in seiner nordfriesischen Heimat auch gebührend zu begegnen. Das war ein Fehler, denn: **1.** Seine Mutter erkannte ihn nicht und ließ ihn nicht herein. **2.** Ihm wurde eine Stellung als Rausschmeißer in der Hafenbar »Zum frierenden Friesen« angeboten. Dabei ist Joe ein friedlicher Mensch. **3.** Seine Kollegen erkannten ihn bei der Rückkehr nicht mehr und ließen ihn nicht herein. Da musste er doch den Job als Rausschmeißer annehmen. **(uh)**



Schöne Grüße sendet Joe Ihnen auf diesem Wege aus der fröhlichen Hafenbar »Zum frierenden Friesen«.

Monsterjagd im Münchner Hofbräuhaus!

DAVILEX

PC-Spiel JETZT KAUFEN!

Idee & Konzept: Softwarepresse.de

+++ Wichtiges+++

+++++Schauplätze+++++

Hamburg: Speicherstadt, Rathaus - **Berlin:** S-Bahnhof unter den Linden, Brandenburger Tor, Reichstag/Plenarsaal - **München:** Hofbräuhaus, Rathaus - **Frankfurt:** Römerberg - **Köln:** Alter Markt, Kölner Dom, Wallraf-Richartz-Museum

++++Verkaufspreis++++

DM 69,95 unverbindliche Preisempfehlung

++++Bestellhotline++++

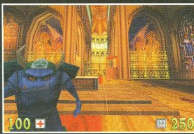
Tel.: 089 - 857 95 181
www.davilex.de

Deutschland - Schreckliche Szenen spielen sich ab! Außerirdische Monster belagern die bekanntesten Gebäude in ganz Deutschland und wollen die Herrschaft übernehmen. Die Großstädte Köln, München, Hamburg, Berlin und Frankfurt sind bereits in ihrer Hand. Wer soll uns retten? – Jetzt gibt`s den abgefahrenen Fun-Shooter in den Originalschauplätzen Deutschlands im Handel! "Invasion Deutschland" – von DAVILEX.


Auch im Berliner Plenarsaal wird geballert - das gab's noch nie am PC!

Mein Gott! Kölner Dom besetzt

Köln - Nicht einmal vor dem Kölner Dom machen die Monster halt. Auch andere Gebäude der Kölner Innenstadt sind in ihrer Gewalt. Doch noch ist nichts verloren! Retten Sie Deutschland vor der großen Invasion!



Invasion in Deutschland

- Spannende Ballerei in Originalgebäuden Deutschlands
- Geniale Spiel-Idee! Gab es so noch nie in Deutschland!
- 15 spannende Levels in Berlin, Hamburg, München, Frankfurt & Köln
- Für DAVILEX das PC-Spiel des Jahres 2000!
- Viele knifflige Rätsel in packenden Abenteuern zu lösen
- Mega-Action und stundenlanger Spielspaß
- Der abgefahrenste Fun-Shooter des Jahres (USK 12 Jahre)

